N° 38 BIMESTRIEL 22 F

ISSN 0247-1132

JEUX & STRATEGIE

HISTOIRE

A QUOI JOUAIENT LES PHARAONS ?

N'AYEZ PLUS PEUR DES JEUX DE RÔLE

LOGICIELS

LES MEILLEURS JEUX SUR MICRO

JEU EN ENCART

LE SCEPTRE MAUDIT

CONCOURS

GAGNEZ UN VOYAGE, UN MICRO, UN SCOOTER, ... ET DES JEUX



JEUX & STRATEGIE
AU DOIGT ET A L'ŒIL!
Entrez dans le jeu de JESSIE, adoptez la bonne stratégie, matez le roi sans qu'il fasse un pli.
36.15.91.77
Tapez JESSIE
JEUX & STRATEGIE
JESSIE, LE JOURNAL TELEMATIQUE DE JEUX & STRATEGIE.

INFLATION

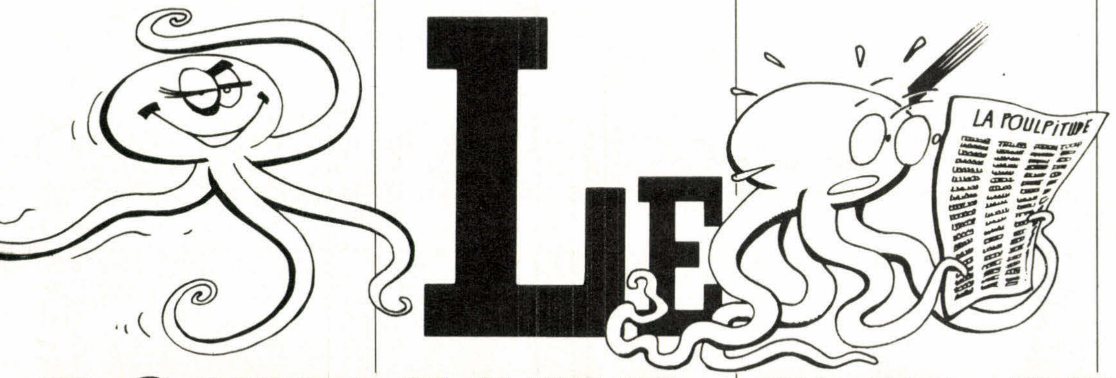
EDITO

Vous venez d'acheter *Jeux & Stratégie.* Sans rechigner ? C'est sûr ? Alors bravo ! Parce que, c'est vrai, nous y avons été un peu fort en passant, sans crier gare, de 18 à 22 francs ! Si l'inflation repart, vous verrez que ça sera encore de notre faute !
Mais aussi de la vôtre, croyez-nous ! Savez-vous que ce n'est pas facile de tous vous faire plaisir ? Il vous en faut toujours plus ! Plus sur les jeux de rôle, davantage de casse-tête, de reportages, des petits jeux plus accessibles, et des grands plus complexes, et l'histoire des jeux, et puis une rubrique de ceci, et une de cela... Nous, on fait ce qu'on peut pour vous satisfaire.
Au début, *Jeux & Stratégie* avait à peu près 80 pages rédactionnelles. Aujourd'hui, on est à une centaine ! Résultat : ça coûte cher de faire votre revue préférée... Très cher ! Trop cher pour le prix auquel on vous la vendait. Surtout que, vous l'avouerez, ce ne sont pas les pages de publicité qui nous encombrent. Comparez un peu avec nos confrères de la presse micro-informatique, par exemple. Vous comprenez la situation, non ?
Nous avions le choix des solutions. La première c'était le plan d'austérité, la rigueur. Blocage du prix mais réduction du nombre de pages, suppression du jeu en encart (un luxe, ça, tenez !), choix d'un papier médiocre, moins de couleur... Ah ! On vous entend d'ici ! Parce qu'en plus, dès qu'on vous supprime quelque chose, vous vous mettez à râler.
La deuxième solution, la plus « raisonnable » (paraît-il), c'était le compromis. Une légère augmentation, disons jusqu'à 19 ou 19,5 francs pour rester en dessous de la « barre psychologique » des 20 francs. Bien sûr accompagnée d'économies, discrètes si possible. Quelques pages en moins, un peu moins de couleur, un papier « moyen », un encart une fois sur deux...
Evidemment, nous avons choisi la troisième solution.
Quatre francs de plus, d'un coup ! En essayant en même temps faire mieux et plus beau ! Avec plus de couleur, du papier brillant, un concours dans chaque numéro... C'est à vous de nous dire si nous avons eu raison. Vous pouvez vous précipiter immédiatement à la poste pour nous envoyer vos félicitations ou vos insultes. Nous sommes prêts à tout ! Mais si vous pouvez attendre le prochain numéro, vous y trouverez un grand questionnaire pour vous défouler.
Alors, rendez-vous le 16 mai.

**Jessie
et toute sa bande.**

N.B : *On laisse une dernière chance aux radins. Ils peuvent encore s'abonner à l'ancien tarif ! Voir page 9.*

LE JOURNAL DE JESSIE



Vous me connaissez, moi, Jessie, la petite pieuvre de *Jeux & Stratégie.* Avec leur nouvelle maquette, j'ai vu que je pouvais récupérer une page et demie. Vous pensez si j'ai sauté sur l'occasion! Hop! Par ici la bonne place! J'en profiterai pour vous raconter mes petites histoires, mes projets, mes déceptions, et tout et tout... Promis, je ne vous cacherai rien. Mais vous savez que je ne suis pas égoïste. Ces pages sont surtout pour vous. Alors écrivez-moi. Ce qui me plaira, je le passerai ici. Et plus il y en aura, moins j'aurai à en faire. Par avance, merci!



DIS COCO, T'AS VU J&S ?

Le 31 janvier, je prenais tranquillement mon petit déjeuner. Tout allait bien. La journée s'annonçait belle. J'ouvrais l'un de mes nombreux quotidiens préférés lorsque... gloup !... Les tentacules m'en tombaient et je lachais mon croissant dans mon verre de Beaujolais : il me traitait de pourrie. Texto. Aaaarh... Lisez un peu ça ! C'était dans *L'Humanité :*

Billet

Quartiers chauds

DEVENEZ un caïd ! Eliminez les bandes rivales pour vous enrichir ! Cherchez à contrôler le milieu parisien en possédant au minimum le monopole de deux activités illégales : le recel, le racket, la drogue, la prostitution, les jeux clandestins. Voici résumée la « philosophie » du jeu encarté dans le dernier numéro de la revue « Jeux et stratégie ». soixante pions-gangsters, 15 pions-police, un dé et un million de francs suffisent pour passer de si bons moments... Etrangler par la pensée quelques vieilles dames, en faire travailler d'autres sur le trottoir des quartiers chauds, empoisonner de drogues le maximum de jeunes, flamber dans les tripots. Bref, grâce à un bon coup de dé, écraser ses adversaires, berner les flics, sortir du trou, de la prison, et recommencer pour devenir enfin un « chef de famille » craint et respecté dans le milieu. Lorsqu'une société, la nôtre, une revue, « Jeux et stratégie », en arrivent à proposer de tels « jeux », est-il exagéré de dire qu'elles sont l'une et l'autre complètement pourries ?

Jean-Claude Morançais

Je ruminais (ça rumine, les pieuvres ?) ma vengeance pendant quelques jours. J'allais demander à mes copains de la mafia (si, si, c'est tous des potes) d'aller plastiquer *L'Huma* (*) lorsque je lus ça dans le même journal.

CE NE SONT QUE DES JEUX

Un billet a dénoncé en dernière page la parution dans la revue « Jeux et stratégie » d'un jeu intitulé « quartiers chauds » dont le but est de devenir l'Al Capone de Paris.

« Jeux et stratégie », depuis sa création, fait l'apologie entre autres des Wargames (ce sont des jeux de simulation de conflits ayant existé et que le joueur essaie de recréer sur une table à l'aide d'une carte et de pions représentant les forces en présence) et des jeux de Rôles (jeux de dialogues permettant à un joueur d'incarner un personnage imaginaire agissant dans un scénario imaginé par un autre joueur).

« Quartiers chauds » est un savant mélange entre les deux.

Je me permets de faire remarquer que les jeux, depuis toujours, s'appuient sur un contexte social et politique. Ainsi, la crise de 1929 a donné naissance au célébrissime « Monopoly ». Qui n'a joué à ce jeu, sans pour cela devenir boursicoteur et posséder tous les immeubles de l'avenue Foch ? Je ferai d'ailleurs remarquer que les plus fidèles « wargamers » sont des gens férus d'Histoire. De même, quand j'incarne un prêtre ou un guerrier dans « Donjons et dragons », je ne rentre pas dans les ordres ni ne m'engage dans la Légion !

« Quartiers chauds » n'est finalement que le reflet le plus noir de notre société mais cela va-t-il inciter les joueurs à devenir des parrains ? Un peu de sérieux ! Ces jeux de « violence » permettent peut-être finalement de canaliser cette violence autour d'une table. N'est-ce pas un exutoire à une agressivité qui est en nous ? Et il est plus sain, je crois, de la traduire par un déplacement de pion ou par une prise de donjon.

François Blanc,
93370 Montfermeil.

Il est très bien, ce François Blanc. J'aurais pas dit mieux. Et puis, finalement, les confrères de *L'Huma,* ils sont gentils aussi d'avoir passé la lettre.

(*) message personnel à Jean-Claude Morançais : et ne va pas raconter que j'encourage le terrorisme. Les bombes, en fait, j'aime pas ça. Je disais ça, c'était pour rire... pour jouer !



CONCOURS

Je sais qu'il y en a qui m'en veulent encore à cause de cette satanée question de départage du dernier concours. S'ils savaient comme je me creuse la tête pour leur trouver des questions pas trop bêtes ! Ah... l'angoisse !

Et tout ça pour me faire traiter de tous les noms d'oiseaux. Moi ! C'est un comble, non ? Cette fois, j'étais décidée. Puisque c'était comme ça, fini, plus de concours ! Et puis, j'en ai parlé aux copains. Je me suis encore fait insulter !

— Non mais, t'es pas folle ? Il est super, ton concours, même si des fois..

— Quoi, des fois ?

— Rien, rien. Allez, fais pas ta mauvaise tête. Pour le prochain...

— Il n'y aura pas de prochain !

— Si !

— Non !

— Bon, he bien, ça ne fait rien, on va aller jouer sur la 5 !

— Quoi ? Ça va pas, non ? Bon, je vais vous en faire un, de concours. Et même un dans chaque numéro, ça vous apprendra ! Vous ne me croyez pas ? Vous n'avez qu'à aller voir page 8



TAPEZ JESSIE

Avez-vous un Minitel ? Oui ? Eh bien, savez-vous que vous pouvez m'appeler 24 heures sur 24 ? Tous les jours !
Vous faites le *36 15 91 77* et vous tapez *JESSIE.* C'est tout. Vous n'avez plus qu'à choisir la rubrique qui vous intéresse. Vous pourrez par exemple consulter les petites annonces et passer la vôtre, feuilleter l'agenda des manifestations de jeux ou annoncer vous-même le tournoi que vous organisez, interroger mon guide des jeux de société ou ma sélection de logiciels de jeu.
Mais surtout, vous pourrez jouer au bridge, au Scrabble, aux échecs, essayer mes tests, mes jeux de lettres et d'autres jeux originaux...
Evidemment, je vous donnerai toutes les nouvelles du monde des jeux avec tous les résultats et, vous me connaissez... il y aura certainement des prix à gagner.

PUBLICITÉ

— Chérie, regarde, je t'ai apporté un nouveau jeu de rôle !
— Voyons, tu sais bien que je n'utilise que *Mega*...
— Essayons quand même...
Quelques heures plus tard :
— Incroyable ! C'est le même système que Mega, mais en plus, de nouvelles règles de combats, des règles optionnelles plus précises pour les aptitudes et les pouvoirs, de nouveaux développements du thème...
— Tu oublies les quatre scénarios inédits...
— ... et l'écran du meneur de jeu. Vite, vite, dis-moi ce que c'est !
— Euh... voilà !
— Nou-veau Me-ga ! Ah ! Tu m'as bien eue ! Chéri, tu es formidable ! Viens vite faire une autre partie !
Je ne vous promets rien, mais *Mega II* devrait être en vente chez votre marchand de journaux vers la mi-avril. Mais attention, ne jetez pas votre vieux *Mega.* Le nouveau est entièrement compatible !

DIS... DESSINE-MOI...

Les joueurs, ça doit avoir de l'imagination. Alors je vous attends. Dessinez-moi. Moi, Jessie, la pieuvre ludomane à quatre tentacules. Dans chaque numéro, je publierai le dessin qui m'aura le plus amusée. Son auteur gagnera un abonnement d'un an. N'hésitez pas !
Attention, la revue s'appelle toujours *Jeux & Stratégie.* Alors, il faudrait quand même que le dessin ait quelque rapport avec le jeu. Les textes, sous forme de « bulles » ne sont pas déconseillés. Mais surtout, pas trop longs. C'est la loi du genre.

FAITES VOS JEUX !

Les plus anciens lecteurs se souviennent de cette rubrique. Celui qui m'envoyait un jeu que je publiais gagnait un abonnement. Si j'ai arrêté, ce n'est pas de bon coeur. C'est de votre faute. Vous vous êtes vite épuisés. Je l'ai bien regretté. Alors je vous donne une deuxième chance. Envoyez-moi vos trouvailles : des règles de « petits » jeux, bien sûr. Mais aussi des devinettes, des rébus, des casse-tête, des idées... Tout ce qui peut vous sembler pouvoir intéresser un joueur.. comme vous !
Une seule règle : ça doit être très court ! Allez, au boulot, tas de fainéants ! Mais je vous promets que vous serez récompensés de vos efforts.

INDISCRÉTION

Si tout se passe bien, vous devriez pouvoir bientôt suivre un des scénarios de *Mega II* sur FR3. Une vraie partie, avec Guiserix en meneur de jeu. Ne manquez pas ça ! Ce n'est pas encore programmé (au moment où j'écris) mais avec un peu de chance ça passera avant la sortie du prochain numéro. Alors, surveillez les programmes. Ca s'appelle « *Jeux de rôles, drôles de jeux* » Oui, je sais... On ne peut pas faire génial à tous les coups !

SOMMAIRE 38

JEUX & JOUEURS

infos: Cannes et Paris, Youssoupov et Sokolov .... p. 4
concours .... p. 8
magazin : 9 nouveaux jeux au banc d'essai .... p. 14
casse-tête : un musée diabolique. par Yannick Arnalde p. 24
histoire des jeux : .... par Thierry Depaulis p. 28
1. A l'ombre des pyramides
n'ayez plus peur des jeux de rôle .... p. 32
par Thierry Paunin, Pierre Rosenthal et Gildas Sagot
avis .... p. 109

STRATEGIES

grands classiques .... p. 82
échecs par Nicolas Giffard
Scrabble par Benjamin Hannuna
dames par Luc Guinard
bridge par Freddy Salama et Philippe Soulet
go par Pierre Aroutcheff
tarot par Emmanuel Jeannin-Naltet et Patrick Lancman
Backgammon par Benjamin Hannuna
Othello par François Pingaud

LUDOTHEQUE

jeu d'aventure: le Simorgh .... par Philippe Fassier p. 44
cartomanie : Kierki .... par Eryk Schmidt p. 50
jeu en encart : le Sceptre maudit .... par Gildas Sagot p. 96
encart .... p. 97 à 104

CASSE-TETE

ludoquiz .... par Benjamin Hannuna p. 22
récréation .... par Bernard Myers p. 26
la séquence .... par Bernard Myers p. 31
deux niveaux .... par Philippe Fassier p. 48
remplissons .... par Louis Thépault p. 49
jeux de lettres .... par Benjamin Hannuna p. 52
le gasp .... par Michel Brassinne p. 54
la fontaine du jardin .... par Gilles Henry p. 55
des chiffres et .... par Jean-Pierre Colignon et Claude Abitbol p. 56
géométrie des nombres .... par Gilles Cohen p. 80
le dé-laby .... par Philippe Fassier p. 107
post-scriptum .... p. 108
solutions .... p. 114

MICRO

par Michel Brassinne, avec la collaboration de Francis Piault
news .... p. 59
micro serveurs .... p. 63
jeux pour micros .... p. 66
basic : Nordal le magicien .... p. 74
le gasp .... p. 78

notre couverture :
dessin Pierre Bretagnolle

LE PREMIER SALON NATIONAL DES JEUX DE RÉFLEXION

Le hall de la convention nationale des jeux...

La fête des jeux... de tous les jeux ! Grands classiques, wargames ou jeux de rôle. C'était en février, à la Défense. Un salon où l'essentiel n'était pas de regarder, mais de participer. Evidemment, J&S était là.

On s'est bien bousculé aux portes de la grande nef du CNIT à Paris-La-Défense en ce début février... C'était les vacances (parisiennes), et en plus il faisait un de ces froids ! Tout pour aller s'enfermer au premier salon des jeux de réflexion ! Et franchement, on ne pouvait guère s'ennuyer...

Côté exposants : du beau monde, J & S en tête ! Et pratiquement tout le « monde du jeu » était là... Les fédérations de bridge, belote, tarot, skat, échecs, dames, Othello, go..., ne manquaient que le Scrabble et le Jarnac. Les éditeurs, Jeux Actuels, Jeux Descartes, Schmidt, Dujardin...Les « petits » aussi, Ludonirique, Green Games, Swam, Nef, etc. Les figurines, Jeux de Guerre Diffusion, Citadel, Prince August,... Les revues, Casus Belli, Info-jeux, Dragon Radieux,... Les clubs, Les grandes compagnies, Le fer de lance... Que de monde ! On se rencontrait, on se renseignait, on achetait, on échangeait, on s'initiait... Le tout dans la bonne humeur, avec un côté kermesse sympa !

Deux stands bien remarqués : le club des auteurs de jeu, où quelques-uns sont venus chercher un éditeur, comme Durand-Peyrolles avec leur jeu de rôle *Empire et Dynastie* (chut, ça va, paraît-il sortir fin 86 !). Et le Conservatoire national du jeu de société qui exposait et faisait jouer les jeux primés lors du concours des inventeurs de Boulogne-Billancourt de 1985. Comme quoi, les inédits sont toujours très prisés...

Côté jeux, pas de réelle nouveauté. Un carton rouge à Jeux Actuels pour avoir promis *La Compagnie des glaces* (encore !), l'écran de *L'ultime épreuve*, les « nouvelles » règles de *Baston* pour le Salon, et finalement n'avoir rien présenté !

Côté convention, ce fut fabuleux... Neuf jours de jeu total : tournois, championnats, simultanées, et même un marathon et un « grandeur

INFOS

nature » ! Fabuleux, je vous disais. Avant de revenir sur ces manifestations, un mot sur le « Parcours du Ludophile » orchestré par *Jeux & Stratégie*.

Il s'agissait de sélectionner le meilleur ludophile. Il y avait quatre catégories de jeux en compétition : les cartes (tarot, belote, bridge) les pions (go, Othello), les damiers (échecs, dames) et les jeux de simulation (quatre encarts — Double jeu, Quartiers chauds, Heraklios et Guerre de Vendée — et Mega, un scénario inédit). Chaque participant au Parcours devait jouer un jeu par catégorie, soit sur le stand de J & S, soit auprès des fédérations. On marquait ainsi des points. Chaque jour celui qui avait accumulé le plus de points était déclaré « ludophile du jour ». Celui-ci et son dauphin revenaient le samedi 15 pour un dernier

Le parcours du Ludophile. Le départ. Gravement, on s'inscrit et l'on doit choisir les jeux sur lesquels on va disputer l'épreuve.



« tour de piste ». Cent cinquante joueurs se sont ainsi affrontés pendant cinq jours.

A la finale, les dix meilleurs ludophiles se sont rencontrés sur trois jeux, sélectionnés sur sondage : tarot, échecs et Quartiers chauds (encart du nº 37). Plus de 11 000 F en prix ! Une lutte assez serrée... Voici les résultats :

1er : Christophe Beroud, 23 ans, « Ludophile 86 », qui a marqué 11 points sur 12 possibles. Il a empoché un chèque de 5 000 francs ! 2e Frédéric Roumilhac, 14 ans, 10 points ; 3e Alexis Gilliot, 16 ans, 9 points. Ils obtenaient respectivement 2 000 et 1 000 francs.



Le parcours du Ludophile. L'arrivée. L'heure des récompenses. Le jeune second reçoit son prix, applaudi par notre champion, le « Ludophile 86 ».

Les sept autres concurrents ne sont pas partis les mains vides, puisque l'Œuf Cube leur a offert à chacun un bon d'achat d'une valeur de 300 francs.

Tournois et vainqueurs

La deuxième convention nationale, c'était plus d'une dizaine de tournois et championnats. Organisée par la Ligue inter-clubs des jeux de simulations, les clubs Fléau d'acier et Fer de lance et Hexalor, elle fut la locomotive du salon. Voici les résultats :

- 1er tournoi de Paris de jeu d'histoire avec figurines. Thème antique-médiéval. Cinq clubs présents. 1er Olivier Descoings, des Grandes compagnies (armée suisse XVe siècle).
- 2e championnat de France de Légendes. Thème, La table ronde. 1er maître de jeu ; Laurent Tremo ; 1re équipe (ou club) ; le 20 naturel ; 1er joueur : Tristan Gimbat.



Au stand du conservatoire du jeu, des prototypes qui, en attendant un éditeur, ont trouvé des joueurs.

- 2e grand tournoi de l'Appel de Cthulhu. 1er maître : Jean-Jacques Mellottée ; 1er joueur : Claude.
- 2e championnat de France de Diplomacy. 1er : Laurent Taillandier.
- 3e championnat de France de Wargames. Joué sur 1812, encart nº 30 de Casus Belli. 1er : Marclott.
- Tournoi de Cry-Havoc. 1er : Eric Juillot.
- Martiales 86. Compétition permanente sur Squad Leader, Panzergruppe, Air Force, Wagram. 1er : Omar Jeddaoui.
- Tournoi d'Œil Noir. 1er meneur de jeu : Mac Kennel ; 1er joueur : Pascal Jouvence.
- Tournoi d'échecs. 1er : Ansel.
- Tournoi de Go. Pour joueurs confirmés. 1er : Jean Cumin (3e Kyu) ; pour débutants, 1er : Jacques Plaçais.
- Tournoi d'Othello. Pour débutants, 15 minutes par joueur, en 5 rondes. 1er : Georges Ortiz.

En plus de toutes ces rencontres, deux manifestations originales. Un marathon de jeu de rôle. Sur *Rêve de Dragon*, module « au bonheur des Zyglurtes ». Un meneur de jeu, Marc Laperlier et quatre joueurs. Il s'agissait de battre le record détenu par les Belges : 61 h et 39 min sur AD & D. Ils ont réussi à jouer sans s'arrêter pendant 71 h et 5 min... soit presque trois jours !!

Un « grandeur nature » dîner. Pour 150 F, vous pouviez non seulement manger et boire, mais en plus jouer à trouver l'énigme qui « flottait » durant la soirée. Gérard Gauthier avait invité quelques anciens amis de promotion (une vingtaine de participants) à dîner après cinq ans d'absence. On le savait chirurgien hors pair. Mais pourquoi cette Laure (un personnage non-joueur), la fiancée de Gauthier se parfumait-elle autant (1) ?... Mis en œuvre par l'association Graal, la XXIIIe lance, qui s'est spécialisée dans l'organisation de « grandeur nature » et l'animation (celle d'Orgeval par exemple). Avec plus de 123 000 visiteurs, le salon du CNIT se place irrésistiblement à la tête des manifestations de jeux. A la grande joie des joueurs de tout poils... Vivement l'an prochain.

(1) En fait, elle était morte, et Gauthier l'avait « ressuscité » à la manière de Frankenstein... Hélas, il n'avait pas réussi à lui ôter son odeur cadavérique !!

Sous la direction de Gildas Sagot, notre zélé animateur, la partie de Quartiers Chauds va commencer.

SUR VOTRE AGENDA

- du 29 novembre au 7 décembre ; le Salon des jeux et sports de l'esprit. Avec le soutien des principales fédérations françaises de jeux.
- jusqu'au 6 avril, exposition "jouets anciens de Russie" au Musée du jouet, 2 enclos de l'Abbaye, 78300 Poissy. Tél : (1) 39.65.06.06.
- du 9 au 13 avril : 10e exposition-vente des collectionneurs au Parc des expositions de la Porte de Versailles à Paris : armes, jouets, jeux, vieux papiers, etc.

DES VACANCES POUR JOUER

Vacances Plein Jeu est une agence de voyages... pas tout à fait comme les autres. Elle a créé pour l'année 86 un programme de semaines de vacances et même de week-ends où le jeu est roi. Le vacancier peut ainsi allier tourisme (nombreux séjours à l'étranger dans de superbes hôtels), et jeux, avec présence de champions, ou de hautes personnalités du jeu. Un exemple : en juillet, une semaine de Scrabble en Sardaigne, avec Benjamin Hannuna assurant des "cours". Et un Tournoi open à la clé. Backgammon, bridge, jeux de casino, etc. seront autant de thèmes que de séjours.

En préparation pour fin octobre un rally-jeu sur cinq jours dans le Sud tunisien. On en reparlera. Informations : 76, boulevard de Magenta, 75010 Paris. Tél : (1) 42.03.40.88.

PROTÉGER SON INVENTION

Comment protéger son invention ? Existe-t-il un brevet en matière de jeu de société? Pour répondre à ces questions, le Conservatoire du jeu a fait le point sur la protection en matière de jeu de société. Marche à suivre et adresses. On peut se procurer cette brochure contre 4 timbres à 2,20 F au Conservatoire du Jeu : 22, rue de la Belle Feuille, 92100 Boulogne Billancourt.

MICHEL BENOIT

LE FESTIVAL DE CANNES

Vif succès pour le 1er Festival de Cannes... consacré aux jeux de l'esprit. Du 7 au 16 février se sont cotoyés curieux et joueurs dans le célèbre Palais de la Croisette.

INFOS

Plus de 20 000 visiteurs d'un côté. De l'autre, la liste des résultats démontre à elle seule le haut niveau des compétitions. Signalons tout particulièrement la magnifique performance de Gilles Miralles qui réalise une norme de Grand Maître International d'échecs en remportant le fort tournoi devant Kortchnoï ! Bravo également à Benjamin Hannuna qui remporte les deux compétitions de Scrabble.
Notez vite sur votre agenda les dates du 2e Festival : du 21 février au 1er mars 1987 !

LES RESULTATS

• Bridge :
Tournoi par paires mixtes (8-9 février): 1. Mme Berenger - Albizzati 179.48 - 74 paires présentes.
Tournoi individuel (10-11 février): 1. Buchel 124.54; 2. Sussel 119.03 - 76 participants.
Le tournoi Patton (12-13 février) a rassemblé de nombreuses vedettes du bridge: 14 des meilleurs français et 6 internationaux de niveau mondial. Rappelons que le tournoi Patton est un compromis entre le tournoi par paires et l'épreuve par quatre. 1. équipe : Sharif (Lebel, Perron, Chemla) 182; 2. équipe Palau (Barety, Dunan, Hassan) 162.
Tournoi open international (14-15 février): 1. ex æquo Quantin (Royan, 19 ans!) et Multon (Cannes, 22 ans!)- 232 joueurs.
Mais un point fort du Festival demeurera le match-exhibition en triplicate France-Italie-Côte d'Azur, présenté en bridgevision le mercredi 12 au soir au théâtre Debussy devant un millier de spectateurs. Classement final:
1. équipe Martell (José Damiani, Paul Chemla, Michel Lebel, Michel Perron, Omar Sharif) 2. Côte d'Azur (J.J Palau, R. Hassan, J.B Lanteri, J. Guizzardi, M. Barety, C. Dunan) 3. Italie (A. Franco, D. de Falco, G. Duboin, G. Ferraro).

échecs : Miralles, une nulle contre Kortchnoï et une norme de GMI.



bridge : Desrousseaux, un grand espoir français.

• Echecs :
Le "Cannes Masters" (8-16 février) fut un tournoi de catégorie 10 (Elo moyen 2483) réunissant cinq G.M.I étrangers, dont Viktor Korchnoï, et cinq de nos meilleurs M.I. Notre jeune espoir national Gilles Mirallès - un Cannois de 20 ans! - réussit le double exploit de remporter l'épreuve et de réaliser une norme de G.M.I, la seconde dans l'histoire des échecs français contemporains, juste après celle obtenue par Haïk à Lucerne.
Pour cela Gilles dut terminer très fort le tournoi, battant Kouatly et surtout annulant contre Korchnoï dans l'ultime ronde au terme d'un âpre combat.
1. Gilles Mirallès (M.I) 6 points sur 9 possibles
2 ex æquo V. Korchnoï (Suisse, G.M.I), A. Adorjan (Hongrie, G.M.I), B. Ivkov (Yougoslavie, G.M.I), P. Popovic (Yougoslavie, G.M.I), L. Karlsson (Suède, G.M.I) 5,5 ; 7. B. Kouatly (M.I) 4,5 ; 8. A. Haïk (M.I) 3,5 ; 9. M. Santo Roman (M.I) 2 ; 10. G. Andruet (M.I) 1,5
Un tournoi open eut lieu parallèlement et vit la victoire de Johnny Hector (Suède) 6,5 (sur 7 possibles) devant Bricard, Todorcevic (Yougoslavie), Govedarica (Yougoslavie) et Belotti (Italie) 6, etc. (100 joueurs).



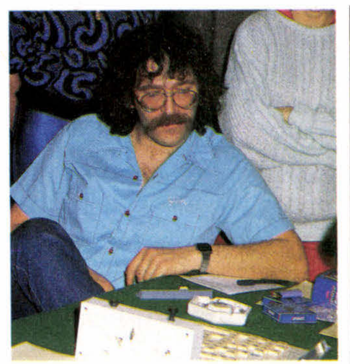
dames : Elena Altchoul, la nouvelle championne du monde.

• Dames :
Quatorze joueuses participèrent du 2 au 5 février au 11e championnat du monde, épreuve qui a lieu à peu près tous les deux ans. La jeune Soviétique Eléna Altchoul (21 ans) tenante du titre l'emporte avec 19 points, sur 26 possibles, devant ses trois compatriotes Zivile Ringelene (25 ans) et Zoya Sadovskaya et Olga Levina. Viennent ensuite les quatre Hollandaises comme prévu également, nos représentantes, Mmes R. Barras et Y. Bonnefoix obtiennent les 10 et 11e places.
A noter que tout comme le champion du monde Anatoli Gantwarg, Eléna Altchoul est originaire de la ville de Minsk.
Le 9 février, Ton Sijbrands (Hollande) a battu son propre record du monde en affrontant avec succès 12 joueurs en simultanée à l'aveugle.
• Scrabble :
Triomphe pour Benjamin Hannuna au 1er Championnat de France de partie libre, qui bat en finale Karel Kanka. Michel Duguet était tombé en 1/8 de finale face à F. Delol (numéro 2 au classement national),... pour une simple faute d'or-

backgammon : soixante participants pour un tournoi de trois jours.



photos Catherine Jaeg et Roland Lecomte



Scrabble : *Hannuna toujours au top, en duplicate comme en partie libre.*

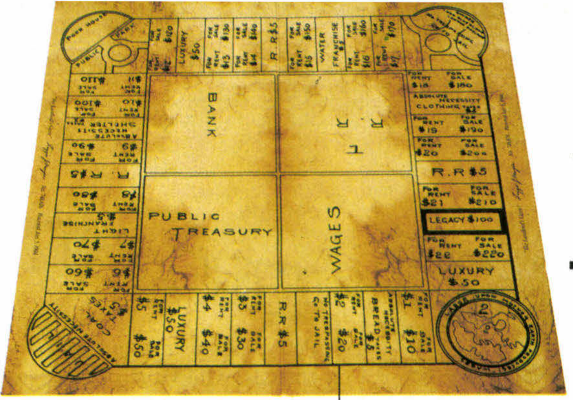
thographe (jetterai écrit avec un "t" au lieu de "tt" !).
Hannuna gagne aussi le tournoi international en duplicate (4431 points), devant Duguet (4227).

- **Go :**

Tournoi remporté par Won Kuy Park devant Pierre Aroutcheff et Denis Feldman.

LE MONOPOLY : UN PLAGIAT ?

L'histoire officielle du *Monopoly* est bien connue (1). Rappelons encore une fois ce qui a tout du conte de fée. Il était une fois, en 1930, un pauvre chômeur américain. Nous sommes en pleine crise. Charles Darrow, sans travail comme des millions de ses compatriotes passe son temps à mettre au point un jeu d'un type résolument nouveau. Il y fait jouer ses amis. C'est l'enthousiasme. Chacun désire son jeu. Darrow transforme son garage en atelier (décidément, une formule qui réussit) et produit chaque jour six exemplaires. Le *Monopoly* était né.
Quatre ans plus tard, l'atelier tourne à plein rendement mais la demande submerge Darrow. Il ne peut plus suivre et va proposer le *Monopoly* à la célèbre Parker Bros. Hélas, le jeu ne correspond pas du tout aux habitudes de l'époque dans ce domaine. La très sérieuse équipe de "spécialistes" de la Parker testent le *Monopoly* à fond et rendent un verdict détaillé: le jeu ne comporte pas moins de cinquante-deux "erreurs fondamentales". Il va sans dire que le célèbre éditeur n'est pas du tout intéressé par l'offre de l'inventeur. Darrow continue tout seul. Il place lui-même son jeu dans les magasins. Et le succès ne fait que croître! A Noël, on s'arrache le *Monopoly*. Parker se réveille tout à coup et décide, enfin, d'éditer le jeu. Ce sera sa fortune... et celle de l'inventeur. On estimait que 85 millions d'exemplaires avaient été vendus des origines à 1985.
Pas une ombre au tableau? Et bien si! Les mauvaises langues choisissent justement le 50e anniversaire de la création du *Monopoly* pour affirmer que Darrow n'était qu'un infâme plagiaire, et qu'il n'a fait que vaguement "habiller" un jeu qu'une certaine Elisabeth Magie avait inventé en... 1904!
Curieusement, il y a un an, l'affaire n'avait pas fait grand bruit. Nous-même n'avions fait que mentionner nos confrères de *Libération* qui avaient été les premiers à notre connaissance à signaler le fait en France (2). Les problèmes d'antériorité, notamment dans le domaine des jeux, sont toujours délicats et la "bombe" semblait promise à n'avoir pas plus d'effet qu'un pétard mouillé. Mais voici qu'elle risque à présent de vraiment exploser. Car, cette fois, c'est le jeu d'Elisabeth Magie qui est édité. D'abord en Allemagne par la célèbre firme ASS qui semble décidément en vouloir au *Monopoly* puisqu'elle avait déjà à son actif un *Anti- monopoly*. Ici, la présentation ne laisse pas planer le doute: sous le titre *L'original - 1904* l'éditeur annonce sans détour "l'original du jeu de société le plus célèbre du monde". Et il faut bien avouer qu'il dispose d'un atout qui semble vraiment imbattable: la reproduction du brevet de "The Landlord's game" de Lizzie J. Magie, enregistré sous le numéro 748 626 le 5 janvier 1904. Et l'on reste confondu devant le croquis du plateau de jeu. C'est bien le même! Tout y est. Depuis la case départ sur laquelle on touche 100 dollars à chaque fois qu'on y passe jusqu'aux trois autres cases d'angle, dans l'ordre, prison, parc public, et "allez en prison", les neuf autres cases par côté avec au milieu celles de "chemin de fer"; il ne manque même pas la compagnie des eaux ni celle de l'électricité, celles de taxe de luxe et évidemment les terrains. Mais ici, pas de maison ni d'hôtel. Les terrains ne sont qu'à louer ou à acheter. C'est donc là que semble bien se situer la seule "invention" de Darrow. Il lui aura fallu 25 ans pour trouver l'idée qui allait le rendre milliardaire! Pauvre Lizzie...



Le plateau du jeu « Original 1904 » n'est autre que le fac similé du schéma breveté par L.J. Magie.

No. 748,626. Patented January 5, 1904.

UNITED STATES PATENT OFFICE.

LIZZIE J. MAGIE, OF BRENTWOOD, MARYLAND.

GAME-BOARD.

SPECIFICATION forming part of Letters Patent No. 748,626, dated January 5, 1904.
Application filed March 23, 1903. Serial No. 149,177. (No model.)

To all whom it may concern:
Be it known that I, LIZZIE J. MAGIE, a citizen of the United States, residing at Brentwood, in the county of Prince George and State of Maryland, have invented certain new and useful Improvements in Game-Boards, of which the [illegible] is a specification

charters; 33, luxuries; 35, money; 36, checkers, and 34 legacies.
The game is played as follows: Each player is provided with five hundred dollars. The lot tickets, twenty-two (22) in number, are placed face downward upon the board, and [illegible]

5 janvier 1904 : le brevet déposé par Lizzie J. Magie.

(1) voir J&S n° 20

(2) voir J&S n° 32



go : Yoshiba, le maître se charge de l'initiation.

En plus des initiations de Yoshida, une partie de démonstration fut présentée au public, opposant Pierre Colmez (4e dan) à André Moussa (6e dan).

- **Tarot :**

Tournoi libre du 8 février: 1. Casali + 2063; 2. A. Azzopardi + 1609; 3. Galliciau + 1572.

- **Backgammon :**

Un tournoi sur trois jours vit la victoire de M. Hecker (Cannes).



S'INITIER AU GO

Pour démythifier l'approche du go la *Revue Française du Go* vient de lancer une nouvelle collection "Atari", de petits livrets. Pour s'initier "vite et bien" au go. Trois livrets sont dès à présent disponibles (n° 0-1-2), sur les onze prévus. Le premier livret est consacré aux règles-mêmes,... et les suivantes sont des exercices avec les réponses possibles... bonnes ou mauvaises, bien expliquées ! Une bonne initiative de la Fédération. 36 F le livret, 80 pages environ. GO-RFG, B.P 95, 75262 Paris Cedex 06.

BRIDGE: EN ROUTE POUR MIAMI

Les Olympiades par paires de bridge auront lieu du 13 au 27 septembre prochains à Miami, aux Etats-Unis. Quatre-vingts paires représenteront la France, en catégories : open, dames, et en mixte.

CONCOURS ET... CONCOURS

Après cinq éditions, vous devez commencer à être parfaitement habitués au principe de notre grand concours annuel. Dommage! Car nous changeons tout !



Rââââ, Dadada, Râââ, Dadada: "Avis à la population. A partir de dorénavant et jusqu'à ce que ça change, il y aura un concours dans chaque numéro de *Jeux & Stratégie.* Pour gagner l'un de ses somptueux prix, il faudra y participer ». Non, mais... !

Voyons, voyons... Commençons par le commencement. Dans ce numéro 38, vous trouverez les épreuves du premier concours.

Pour y participer et pour savoir ce que vous risquez de gagner, lisez plus loin "Concours J&S n° 38".

Mais ce n'est pas tout ! Le fait de participer à ce concours, et des suivants de préférence, vous permet de concourir pour le grand "Marathon Jeux & Stratégie 1986" doté de 200 autres prix. Pour essayer de comprendre quelque chose, nous vous conseillons de lire le règlement ci-contre.

CONCOURS J&S N° 38

Pour y participer, vous devrez nous adresser le bulletin-réponse que vous trouverez en page 111. Vous devrez y reporter les réponses aux questions suivantes :

1. La question n° 2 de "Taquineries", signalée par le signe page 49.

La réponse exacte à ce problème vaut 300 points.

2. Les questions 14, 20, 21 et 29 du « Ludo quiz », signalées par le signe pages 22 et 23. Chaque réponse exacte et complète vaut 50 points. Soient au total 200 points.

3. La question n° 9 de « Récréation » signalée par le signe page 27.

La réponse exacte à cette question proposée par *"Meccarillos, cigarillos extra-fins"* vaut 100 points.

4. Le Super-défi n° 38. Le Super-défi est une question... dont nous ne connaissons pas la réponse, du moins la meilleure! A vous de la trouver.

Notre premier Super-défi est simple: *Quelle est la plus courte partie possible au jeu de dames ?*

Il faudra évidemment respecter les règles de la Fédération Mondiale du Jeu de Dames. En résumé il s'agit de trouver la plus courte partie où l'un des camps aura perdu parce qu'il n'aura plus de pièces ou se trouvera dans l'impossibilité de jouer alors qu'il a le trait (blocage). N'allez surtout pas encore penser que nous vous avons tendu quelque piège diabolique et épargnez-nous les réponses du type :

- 1 coup ! Les blancs jouent 33-28 et les noirs abandonnent.
- 1 coup ! Les blancs jouent 33-28 et les noirs perdent parce qu'ils ne jouent pas leur coup dans le temps imparti.
- 0 coup ! Les deux adversaires se décident de faire nulle avant la partie.
- 2 coups : 1. 33-28, 18-23; 2. 39-33 et la foudre tombe sur la salle du tournoi, interrompant la partie qui est déclarée nulle, etc., etc. Est-il utile de vous préciser que vous devrez non seulement donner le nombre de coups nécessaires, mais aussi indiquer ces coups avec la notation usuelle ?

La meilleure réponse (correcte) à ce Super-défi vaut 200 points. Marqueront 200 points tous les candidats ayant donné la réponse optimum à la date limite. Les autres ne marqueront rien. Na !

5. Épreuve de départage. Tous les candidats ayant marqué des points (aussi peu soit-il) avec les questions précédentes peuvent participer à cette épreuve. Pour cela, il leur suffira d'inscrire sur le bulletin-réponse un nombre strictement positif et strictement inférieur à 100, avec quatre décimales. En effet, pour ce numéro, l'épreuve de départage est la même que la question subsidiaire du Concours J&S 1985, paru dans notre numéro 35.

Rappelons-la : il faudra inscrire sur le bulletin un nombre strictement positif et strictement inférieur à 100, avec quatre décimales, c'est-à-dire de 00,0001 à 99,9999. Il s'agit de donner le nombre le plus proche possible du pourcentage de concurrents ayant indiqué un nombre strictement inférieur à 75,0000.

Nous avouons que cette question nous plaisait bien. Or, le faible nombre d'ex aequo à notre concours n'a pas permis d'obtenir un résultat significatif. Les statistiques, mêmes "psychologiques", ne marchent pas quand l'échantillon est trop faible ! Cette fois, comme tout le monde (ou presque) y participera, cette épreuve devrait nous donner des résultats intéressants.

Ici, le concurrent le plus proche du pourcentage cherché marquera 200 points, le second 199 points, le troisième 198 points... et le deux-centième 1 point! En cas d'ex aequo, il sera procédé à un tirage au sort.

A l'issue de ces six épreuves, les concurrents seront classés par le nombre de points qu'ils auront obtenus. Les 50 premiers recevront les prix ci-contre.

De plus, la meilleure réponse à l'épreuve de départage sera récompensée par le Prix spécial mentionné plus loin.

Les résultats seront publiés dans notre numéro 40, paraissant en juillet.

Les réponses doivent nous parvenir au plus tard le **12 mai à minuit.**

CONCOURS J&S N° 38
LES PRIX

1er prix: un *radio-cassettophone* Sharp stéréo portatif secteur/pile GF-A1H (modèle compact, puissance musicale: 6,8 W, arrêt automatique intégral, etc.)

2e et 3e prix: un *radio cassettophone* Sharp stéréo portatif pile/secteur (radio à 3 gammes d'ondes (MF/OM/OL)

4e prix: un échiquier électronique *Excellence*. Offert par Rexton.

Prix spécial: un *radio cassettophone* Sharp stéréo portatif pile/secteur QT-15H (radio à 3 gammes d'ondes (MF/OM/OL).

5e prix: une boîte de base et une boîte "expert" *Donjons & Dragons* en français. Offert par Transecom.
6e prix: un wargame *Alésia*. Offert par Jeux Descartes.
7e et 8e prix: un jeu de simulation *Baston*. Offert par Jeux Actuels.
9e prix: un jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*. Offert par Jeux Descartes.
10e prix: un jeu *Ascension*. Offert par Ludonirique
11e prix: un jeu de rôle *Maléfices*. Offert par Jeux Descartes.
12e prix: un jeu d'échecs à trois *Yalta*. Offert par l'Impensé Radical.
Du 13e au 17e prix: une collection de *six livres de la série Les quêtes sans fin de D&D*. Offert par les éditions Solar.
18e et 19e prix : un jeu *Le Gang des Traction Avant*. Offert par International Team.
20e et 21e prix: un jeu *Claim* et un jeu *Spacego*. Offert par Jumbo.
22e prix: un jeu de rôle *L'oeil noir*. Offert par Schmidt France
23e prix: un *bon d'achat d'une valeur de 150 F* au choix du gagnant à l'une des boutiques Jeux Descartes suivantes: 40 rue des Ecoles, 75005 Paris; 15 rue Montalivet, 75008 Paris; 13 rue des Remparts-d'Ainay, 69002 Lyon.
24e et 25e prix: un *Jarnac*. Offert par Haboudrin International.
26e et 27e prix: un jeu de simulation *Fief*. Offert par International Team.
28e prix: un jeu *Stratego*. Offert par Jumbo.
29e prix: un livre-jeu *Vous êtes Napoléon*. Offert par les éditions Solar.
30e et 31e prix: un jeu *Pente*. Offert par Kenner Parker.
32e et 33e prix: un *bon d'achat d'une valeur de 100 F* au choix du gagnant à l'Oeuf Cube (24 rue Linné, 75005 Paris).
Du 34e au 38e prix: un jeu de *Tarot*. Offert par Grimaud + un livre *Le Tarot moderne* (Collection *Jeux & Stratégie*/Editions du Rocher.
39e prix: un jeu *Fantôme*. Offert par Schmidt France.
Du 40e au 44e prix: un miniplay *Stratego* + un jeu *Halma*. Offert par Jumbo.

Du 45e prix au 50e prix: un livre de la collection *Un livre dont vous êtes le héros*. Offert par Folio Junior-Gallimard.

En outre, les dix premiers recevront un *coffret-cadeau Meccarillos.*

LE MARATHON J&S 1986

Les points que vous aurez marqués lors de cette première épreuve vous seront définitivement acquis pour le Marathon J&S 1986. A l'issue des cinq concours de nos numéros 38 à 42, tous les concurrents y ayant participé (à au moins un d'entre eux) seront classés d'après la somme des points qu'ils auront marqués dans les différents concours. Attention, le total peut être augmenté de "points de bonus".

• Les "points de bonus"

Après la date limite de réception des réponses pour un concours (par exemple à partir du 13 mai pour le concours J&S n° 38) toute première lettre apportant une amélioration au Super-défi de ce concours vaudra à son auteur, à condition qu'il ait déjà marqué des points dans le Marathon, un bonus de 200 points et cela, n'importe quand avant la date limite du concours J&S n° 42.

Exemple: le 12 mai à minuit, la partie de dames la plus courte qui nous ait été proposée comportait 59 coups. Le 14 mai, Jean Dupond nous propose une solution en 58 coups. Il marque 200 points en plus de ceux qu'il avait marqués au concours J&S n° 38.

Le 15 mai, nous recevons une lettre de Pierre Durand nous proposant également une solution en 58 coups. Il ne marque rien.

Mais le 21 novembre, Paul Martin propose une partie en 57 coups. Il ajoute lui aussi 200 points à son total du Marathon.

N.B : Nous nous réservons le droit de vous proposer, dans les prochains numéros, d'autres manières de marquer des points de bonus.

MARATHON J&S 1986 LES PRIX

1er prix: un *voyage pour deux personnes,* d'une valeur de 20 000 francs.
2e prix: un *micro-ordinateur Sharp MZ 820* avec unité centrale, un lecteur de disquettes, une imprimante, un moniteur couleur...
3e prix: un *Scooter Peugeot SC 80 L* .etc.

RÈGLEMENT

Dans ce présent numéro 38 et dans les autres numéros à paraître en 1986 (n° 38 à 42), *Jeux et Stratégie* organise un concours destiné à ses lecteurs.

1. Dans chaque numéro, il sera proposé une série de questions permettant de marquer, selon le barème indiqué, un maximum de 1 000 points. Tous les candidats ayant envoyé leur réponse avant la date limite (environ 2 mois après la sortie du numéro) seront classés selon le nombre de points qu'ils auront marqués. Les 50 premiers recevront les prix prévus. D'autre part, la meilleure réponse à l'épreuve dite "de départage" sera récompensée par un "prix spécial". Tous les concurrents ayant au moins une bonne réponse aux autres questions participeront à cette épreuve de départage.

2. Les points marqués par les concurrents dans chacun des concours de l'année se cumuleront, augmentés d'éventuels points de bonus, de manière à établir, après la dernière épreuve, le classement du "Marathon J&S 1986". Les 200 participants terminant avec les meilleurs scores recevront les prix prévus.

3. Points de bonus. A n'importe quel moment entre le début du Marathon (la parution de ce numéro) et sa clôture, (date limite d'envoi des réponses à la dernière épreuve) un concurrent peut marquer des points de bonus qui ne seront pas comptabilisés pour le concours portant sur un numéro donné, mais s'ajouteront à son score total comptant pour le Marathon. Les conditions d'octroi de ces points de bonus seront précisés dans chaque numéro et peuvent varier au cours de l'année.

4. Les épreuves sont conçues pour éviter de trop nombreux ex aequo. Cependant, si le cas se présentait, la rédaction de *Jeux & Stratégie*, organisatrice, se réserve le droit de choisir entre le tirage au sort ou l'établissement d'une épreuve supplémentaire de départage.

5. Il ne sera répondu individuellement à aucune question concernant le concours. Cependant, *Jeux & Stratégie* pourra apporter toutes les précisions jugées nécessaires dans la revue elle-même ou sur son service télématique sur Minitel (1).

6. Ce concours est réservé aux habitants de France métropolitaine, Belgique, Suisse, Grand Duché de Luxembourg, Principautés de Monaco et d'Andorre à l'exception des membres du personnel d'Excelsior Publications, société éditrice de *Jeux & Stratégie*, et de leur famille.

7. Seules seront prises en considération les réponses parfaitement lisibles portées sur les bulletins-réponses parus dans *Jeux & Stratégie*. Les photocopies et les envois recommandés ne seront pas acceptés.

8. Pour chaque épreuve, un seul prix sera attribué par foyer (même nom, même adresse).

9. Les organisateurs se réservent le droit d'interrompre le « Marathon Jeux & Stratégie 1986 » à n'importe quel moment. Dans ce cas, les prix annoncés seraient remis aux concurrents les mieux classés à ce moment.

10. Tout cas litigieux sera tranché par la rédaction de *Jeux & Stratégie*, dont les décisions seront sans appel.

(1) Composez sur votre téléphone (1) 36 15 91 77 puis tapez sur votre Minitel JESSIE puis ENVOI.

SOKOLOV ET YOUSSOUPOV SOUVERAINS!

JEUX & JOUEURS

Timman et Vaganian n'auront pas pesé lourd face aux deux nouvelles stars des échecs soviétiques. Il n'aura en effet pas fallu plus de huit parties à Sokolov, et neuf à Youssoupov, pour se débarrasser de leurs adversaires dans des matchs initialement prévus en dix parties. Un fait révélateur: Sokolov et Youssoupov ont tous deux réussi à remporter trois parties d'affilée...



Youssoupov : un petit faux pas à la première partie, puis une promenade de santé face à Timman.

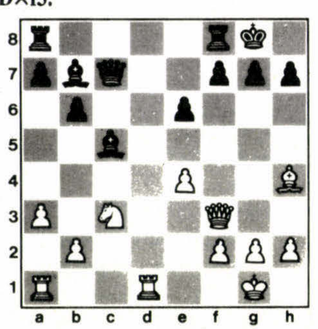
Il est vrai toutefois que ni le Hollandais, ni l'Arménien n'ont joué à leur vrai niveau, Vaganian allant même jusqu'à oublier la pendule et perdre ainsi une partie devenue égale après avoir été totalement gagnante (la quatrième), tandis qu'en fin de match Timman se fit proprement exécuter en seulement dix-neuf, puis vingt-quatre coups.

Le style des vainqueurs ? Voici des avis de spécialistes relevés dans la presse soviétique : "J'ajouterai qu'il (Sokolov) a "la main lourde" : il joue très souvent franchement pour la mat. Souvenons-nous comment il a battu Korchnoï à Montpellier et obtenu la victoire dans les deuxième et troisième parties contre Vaganian, en attaquant directement le roi ennemi"...

"Le jeu de Youssoupov se distingue nettement de celui des autres candidats. Il semble s'inscrire dans la lignée de l'école classique, tout en rappelant par son caractère créatif le grand-maître du passé Akiba Rubinstein. Par ailleurs, Arthur ne manque jamais l'occasion de porter à l'adversaire un coup tactique, comme l'a montré sa partie contre Nogueiras à Montpellier". (Source : Agence de Presse Novosti).

Nous ne pouvons priver nos lecteurs de cette charmante miniature, dont parle le commentateur soviétique :

1. d4, d5 ; 2. c4, e6 ; 3. Cc3, c6 ; 4. Cf3, Cf6 ; 5. Fg5, Cbd7 ; 6. c×d5, e×d5 ; 7. e3, Fd6 ; 8. Fd3, Cf8 ; 9. Ce5 !, Db6 ? ! ; 10. 0-0, F×e5 ; 11. d×e5, Cg4 ; 12. Da4 !, D×b2 ; 13. Tac1, Fd7 ; 14. Dd4 ! !, f6 ; 15. e×f6, g×f6 ; 16. F×f6, Tg8 ;



Sokolov : 4 victoires et 4 nulles contre Vaganian. A ce niveau, un tel « carton » est rare.

1 *Après 16... Tg8.*

17. Cb5 !, D×b5 (forcé à cause des menaces 18.D×b2 et 18.Cd6 mat) ; **18. F×b5, Ce6 ; 19. Dd2, c×b5 ; 20. Fh4. Abandon.**

3e partie du match de Minsk.

Blancs : Vaganian ; Noirs : Sokolov

Défense Nimzo-Indienne

1. d4, Cf6 ; 2. c4, e6 ; 3. Cc3, Fb4 ; 4. e3, 0-0 ; 5. Fd3, d5 ; 6. a3, d×c4 (habituel est l'échange en c3. Sokolov sort des sentiers battus)

7. F×c4, Fd6 ; 8. Dc2, Cbd7 ; 9. Cf3, c5 ; 10. d×c5, F×c5 ; 11. 0-0, b6 ; 12. e4, Fb7 ; 13. Fg5 (les blancs semblent un peu mieux mais Sokolov saura par son 14e coup brouiller les cartes)

13. ...Dc7 ; 14. De2, Ce5 ! ? ; 15. F×f6, C×c4 ; (la pointe : 16. D×c4 est impossible à cause de 16. ...F×f2+. Ainsi le bouclier de pions du roque noir demeure intact, alors que le Fou-Dame blanc se trouvera plus tard hors-jeu en h4).

16. Fh4, Ce5 ; 17. Tfd1, C×f3+ ; 18. D×f3.

2 *Après 18. D×f3*

18. ...f5 ! (soudain le jeu s'anime et prend un tour tactique. La paire de fous noirs s'exprimera merveilleusement dans une position de plus en plus ouverte)

19. b4, Fd6 ; 20. Dh3, Fe5 ; 21. Tac1, Df7 ; 22. e×f5, e×f5 ; 23. Ce2, Tac8 ; 24. T×c8, T×c8 ; 25. Fg3, Fb2 (la réaction blanche sur l'aile-Dame amorcée au 19e coup s'avère un fiasco manifeste)

26. Ff4, De6 ; 27. Dd3, Ff6 ; 28. f3, Td8 ; 29. Dc2, T×d1+ ; 30. D×d1, Fa6 ! ; 31. Rf2, g5 ; 32. Fc1, Fc4 ; 33. Dd2, Rf7 ; 34. Cg3, b5 ; 35. Ce2, f4 ; 36. h4, h6 ; 37. h×g5, h×g5 ; 38. Dc2, a6 ; 39. Dh7+, Rf8 ; 40. Dh6+, Re7 ; 41. Dh7+, Rd6 ; 42. Dc2, De5 ; 43. Dd2+, Re6 ; 44. De1 (dominés et voués à l'inactivité les blancs attendent la mort. Même le zugzwang les guette)

44. ...Rf7 ; 45. Dd2, a5 ; 46. Dc2, a×b4 ; 47. a×b4, Fe7 ; (voilà la cible, le pion b4, ultime vestige d'une aile-dame depuis longtemps vulnérable)

48. Fb2, De3+ ; 49. Rf1, Fd3 ! ; 50. Dd1, F×b4 ; 51. Db3+, Re8 ; 52. Dd1 (52. Dg8+, Ff8 etc.) **Fc5 ; 53. Re1, Fc4 ; 54. Abandon.**

9e partie du match de Tilburg

Blancs : Youssoupov ; Noirs : Timman

Défense Grünfeld

1. d4, Cf6 ; 2. c4, g6 ; 3. Cc3, d5 ; 4. c×d5, C×d5 ; 5. e4, C×c3 ; 6. b×c3, Fg7 ; 7. Fc4, b6 (7. ...0-0 et 7. ...c5 sont les continuations usuelles)

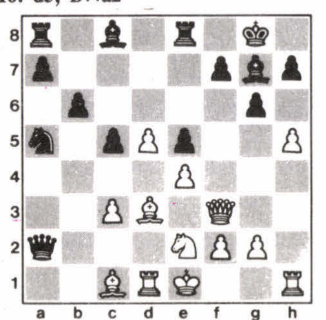
8. Df3, 0-0 ; 9. Ce2 (dans la 7e partie Youssoupov avait poursuivi avec succès par 9. e5)

9. ...Cc6 ; 10. h4, Ca5 ; 11. Fd3, e5 ; 12. Fa3, Te8 ; 13. h5, Dd7 (13. ...e×d4 ! ?) **; 14. Td1, Da4** (14. ...Dg4!?) **15. Fc1, c5 ?** (la faute décisive. Il fallait préalablement échanger sur d4. A présent les blancs verrouillent le centre et ont les mains

		n° de partie	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	score final
Minsk (URSS) 11-27 janvier 86	Sokolov		1/2	1	1	1	1/2	1/2	1/2	1			6
	Vaganian		1/2	0	0	0	1/2	1/2	1/2	0			2
Tilburg (Hollande) 17 janv-3 fév 86	Youssoupov		0	1/2	1/2	1/2	1	1	1	1/2	1		6
	Timman		1	1/2	1/2	1/2	0	0	0	1/2	0		3

photos APN et Michel Benoit

libres pour "s'occuper" du Roi noir).
16. d5, D×a2



3 *Après 16. ...D×a2*

17. Fh6 ! ! (inaugure une attaque-éclair. Si 17. ...Fxh6, alors simplement 18. h×g6)
17. ...Fh8 ; 18. Fb5, Td8 ; 19. Fg5, Db3 (un peu plus résistant paraît 19. ...Fd7)
20. h×g6, f×g6 ; 21. T×h7 !, R×h7 (21. ...Tf8 ; 22. T×h8+) ; **22. Df7+, Fg7 ; 23. Ff6, Tg8 ; 24. Fe8 ! Abandon.**

(le mat étant imparable : 24. ...Ff5 ; 25. e×f5, Taxe8 ; 26. D×g6+, Rh8 ; 27. Dh6 mat. Encore une brillante démonstration donnée par deux Fous en liberté !).

INFOS

LE 12e TOURNOI D'AUBERVILLIERS

Affluence record ces 25 et 26 janvier pour ce traditionnel tournoi de parties semi- rapides (30 minutes de réflexion par joueur avec éventuellement un handicap de temps), véritable rendez-vous hivernal des Parisiens, banlieusards et globe-trotters de tout poil.
584 joueurs furent finalement classés, pour au départ 648 inscrits.
1er ex æquo M.I Karl Podzielny (R.F.A) - un solide espoir allemand, qui vient récemment de battre en "partie longue" les G.M.I Hort et Miles -, M.F Milan Mrdja (Yougoslavie), M.I Jean-Luc Seret (notre champion de France en titre) et... Lucien Ammanou (un amateur d'Aubervilliers qui a réussi l'exploit de se faufiler...) 10,5 points sur 11 possibles.
5e ex æquo M.I Renet, M.I Daniel Roos, M.I Sharif, Abravanel, M.I. Sellos 10 points.
60 000 F de prix furent distribués aux divers lauréats.
Les « ordinateurs » engagés se classent très honorablement, avec une mention particulière pour *Mephisto Amsterdam* qui ne perd que contre Daniel Roos :
36e place: Mephisto Amsterdam - Rexton ; 9 points,
43e place: Constellation Expert - I.T.M.C ; 9 points,
82e place: Elite Avant-garde - Rexton ; 8 points,
160e place: Conchess H - Lansay ; 7 points,
197e place: Turbostar - Scisys ; 7 points.
Chacun des trois premiers nommés parvint à battre des joueurs classés en 1re et/ou 2e catégorie. Les machines continuent donc leur progression...

CAISSA CHAMPION DE FRANCE DES CLUBS 1985-1986

Pour sa 7e édition le championnat de France Intercercles a été remporté par le cercle parisien Caïssa (1), à l'issue d'un match crucial contre le C.E Strasbourg qui eut lieu le 9 février à Clichy (Hauts-de-Seine).

	Caïssa	Strasbourg	
1.	M.I. Sellos	M.I. Sharif	0 - 1
2.	Belkhodja	M.I. Louis Roos	1 - 0
3.	M.F. Bernard	M.I. D. Roos	1 - 0
4.	Maclès	F. Preissmann	0 - 1
5.	Abravanel	Schwicker	1/2 - 1/2
6.	Lecuyer	J.L. Roos	1/2 - 1/2
7.	Apicella	Mohebbi	1 - 0
8.	Lautier	Pira	1/2 - 1/2
	Total		4 1/2 - 3 1/2

Félicitations au club parisien qui méritait depuis longtemps cette consécration.

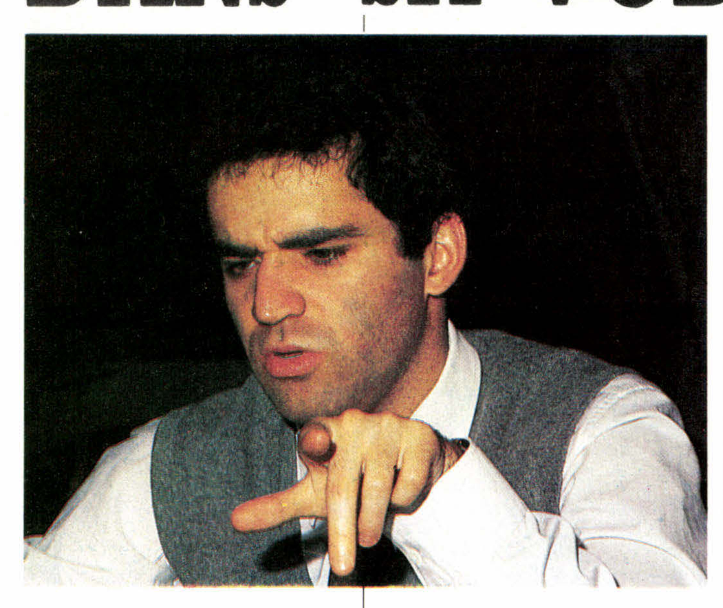
(1) Caïssa, 2 rue Pigalle. Tél: (16-1) 48 74 02 14.

AFFAIRES A SUIVRE !

Le monde des échecs attend maintenant avec impatience :

- la prochaine finale Sokolov-Youssoupov, aux dates et lieux encore imprécisés ;
- le match-revanche Karpov-Kasparov, en 24 parties. Douze parties à Londres à partir du 28 juillet ; puis douze parties à Léningrad. (Voir entretien de Garri Kasparov, p. 12).

GARRI KASPAROV MET DE L'EAU DANS SA VODKA



G.K. : Je m'oppose catégoriquement à accorder (...) un match-revanche !
NDLR : le match commencera le 28 juillet !

Le trublion des échecs soviétiques semble peu à peu se transformer en enfant modèle. On se souvient pourtant de ses coups de colère lors du championnat du monde.
La violence et la liberté de ses propos avait à l'époque surpris plus d'un observateur occidental. Or voici qu'il vient bien sagement d'accepter de disputer le match revanche qui doit se dérouler durant l'été...
Pourtant, tout récemment encore, il affirmait « *s'y opposer catégoriquement* ».
C'est du moins ce qu'il déclarait à Catherine Jaeg et Bruno Fuchs qui l'interviewaient pour *J&S* à l'issue de sa victoire contre le Hollandais Timman.
« *D'après les dires de la FIDE, il y a dix mois, le vainqueur de la dernière rencontre devait être sacré champion du monde pour les années 85 et 86. Trois mois après avoir obtenu mon titre, on me demande de le remettre en jeu. Un tel règlement, décidé simplement deux jours avant le début du match, favorise à nouveau Karpov. C'est pourquoi je m'oppose catégoriquement à accorder le privilège injustifié d'un match revanche à mon malheureux adversaire. D'ailleurs, si celui-ci avait remporté le titre, il n'était pas question de revanche... Ces nouvelles considérations transgressent les règles du bon sens et convergent toutes vers un même objectif : maintenir Karpov à la tête du monde échiquéen ; il est évidemment moins agréable de porter le titre d'ex-champion !* »

J&S : après la proclamation arbitraire de l'arrêt du 1er match, en février 85, vous aviez crié au scandale. L'attitude que vous adoptez vis à vis de la revanche est en quelque sorte une récidive...

G.K. : *exactement. A cette époque, mon attitude n'était pas dictée, comme on a voulu le faire croire, par mes intérêts du moment, mais par la conviction que certains événements étaient inadmissibles et ne devaient pas se reproduire. S'il est possible à un dirigeant comme Campomanes, président de la FIDE, de prendre des mesures abusives et absolument contraires à la logique d'une compétition sportive, il est de mon devoir de réagir. Je me suis toujours élevé contre ces manifestations de volontarisme et de dictature, et en tant que champion du monde, je continuerai à lutter de façon encore plus énergique. Les échecs sont un jeu libre et démocratique ; sa réglementation doit l'être aussi. Les combines de toutes sortes doivent disparaître. Je ne veux me battre que sur l'échiquier, mais j'exige que les règles soient loyales.*

J&S : ne craignez-vous pas que votre combat solitaire soit de pauvre efficacité ?

G.K. : *à mon avis, il est grand temps de s'organiser sous la forme d'un syndicat. Les joueurs professionnels ont acquis une certaine influence grâce au développement des échecs dans le monde. Actuellement, les grands maîtres ne sont peut-être pas aussi célèbres que les joueurs de tennis ou de football, mais ils sont suffisamment connus ; pourtant, personne ne se préoccupe de défendre leurs intérêts.*

J&S : vous parlez de lutte contre la dictature et de démocratie. N'avez-vous pas peur d'être pris pour un dissident potentiel ?

G.K. : *pas du tout. Je me bats exclusivement contre les « magouilles » et les pratiques abusives du monde des échecs. Cela n'a rien à voir avec mon pays. Je me considère comme un bon citoyen et un bon patriote. Il ne faut pas trop mélanger les échecs et la politique. Pourtant, ces deux domaines ont un point en commun : améliorer les rapports entre les individus.*

J&S : mais vous venez de passer près de neuf mois face à face avec Karpov à essayer de vous entre-tuer... Vous devez le haïr ?

G.K. : *très bizarrement, non ! Ces sentiments de haine, je les ai éprouvés au début, puis ils ont suivi une pente décroissante. Nous avons passé environ 320 heures à jouer ensemble. Nous nous sommes en quelque sorte habitués l'un à l'autre, un peu comme un couple chez qui s'installerait une certaine routine. De toutes façons, lorsque je suis en train de jouer, j'ai pour principe de faire abstraction de la personnalité de mon adversaire, car cela détourne mon attention.*

J&S : pensez-vous que vous seriez champion du monde aujourd'hui si vous étiez né en France ?

G.K. : *il se peut qu'en France, je n'aie jamais eu l'idée de jouer aux échecs ! Dans le cas contraire, et en admettant que toutes les conditions matérielles aient été réunies pour me permettre d'atteindre les plus hauts sommets, je pense que j'y serais arrivé, mais beaucoup plus tard que dans mon propre pays. En URSS les échecs font partie d'une longue tradition, ce qui garantit aux sujets doués l'efficacité de l'apprentissage et la rapidité de la réussite. L'homme ne peut bien se développer que s'il se trouve dans un milieu favorable. Là-bas, la vie d'un champion d'échecs équivaut un peu à celle d'une vedette de cinéma chez vous !*

Ce qui vaut bien quelques efforts. N'est-ce pas Garri !

photo Catherine Jaeg



MENTOR

(Jeux T'M)

matériel :

- un plateau de jeu avec en surimpression une grille d'hexagones. On y distingue quatre zones: la périphérie (bleu foncé); la zone médiane (bleu clair); six zones jaunes, avec chacune un hexagone "or", placées aux points cardinaux; et l'hexagone rouge situé au centre du plateau,
- 20 figurines, réparties en 4 familles. Chaque famille est représentée par un symbôle ♣ ♦ ♥ ♠. Les cinq figurines d'une famille sont de couleur différente ;
- un jeu de 82 cartes, portant une valeur de 0 à 6 points ;
- un bloc de feuilles de marque.

but du jeu :

chaque joueur choisit en secret une figurine de sa famille et consigne ce choix sur un papier. C'est son mentor. Un joueur gagne la partie si son mentor est le premier à atteindre l'hexagone central après être passé par 2 des 6 hexagones de couleur or.

le jeu :

chaque joueur reçoit les 5 figurines de sa famille, une feuille de marque et 12 cartes (2 de 0, 1, 2, 3, 4 et 5 points). Une pioche est constituée.

Le sort désigne le joueur qui débute. Chacun pose, à son tour, une de ses figurines sur un hexagone vacant de la périphérie. Lors de son tour de jeu, un joueur déplace 2 figurines de 2, de 3 ou d'un nombre illimité d'hexagones, selon la zone où se trouve la figurine. Une figurine ne peut pas stationner sur l'hexagone central mais obtient un déplacement supplémentaire de 3 hexagones en y passant. Le déplacement d'une figurine peut être majoré par la pose d'une carte. Celle-ci est alors éliminée du jeu.

Une figurine terminant son déplacement sur un hexagone de couleur or permet au joueur concerné d'échanger une carte de sa main contre une carte de la pioche.

Les combats sont limités à la zone centrale. Ils s'engagent lorsqu'un joueur annonce son intention de déplacer une de ses figurines sur un hexagone occupé par une figurine adverse. Chaque protagoniste engage devant lui deux cartes de sa main, faces cachées. Les cartes sont découvertes et le plus fort total l'emporte. Le pion vaincu est retiré du jeu. En cas d'égalité, les 2 figurines échangent leur position. A l'issue du combat, chaque joueur tire 2 cartes de la pioche.

La perte de son mentor en cours de jeu n'élimine pas le joueur.

commentaires :

largement influencé par le dessinateur Moebius, *Mentor*, créé par Daniel Daynes, propose un jeu abstrait, un peu déconcertant au premier regard, mais néanmoins simple et accessible (on retrouve dans le jeu un thème présent dans les bandes dessinées de Moebius; voir la série dite *de l'Incal*). Déduction, bluff, choix tactiques et stratégiques... joué en individuel ou par équipe de 2 joueurs, *Mentor* est un jeu d'une indiscutable richesse.

Dissimuler son mentor, découvrir l'identité des mentors adverses, gérer au plus près son jeu de cartes sont les principaux ingrédients d'une course palpitante. Un seul regret... la conception matérielle du jeu est un peu faible. Les hexagones du plateau sont trop petits, le socle des figurines "déborde" des cases, aussi le moindre faux mouvement a sur le jeu des conséquences "catastrophiques".

Et, bonne idée... cette boîte complémentaire qui permet de pratiquer le jeu à 5 et 6 joueurs.

EN BREF :

type de jeu : stratégique, déduction
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 4/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 8/10
nous aimons : ♥♥ beaucoup

LE PAYS DES VOLEURS

(Dernier cercle)

Le dynamisme de cette jeune maison d'édition grenobloise ne semble pas se ternir au fil des mois, si l'on en juge par la cadence de sorties de ses modules pour jeux de rôle à thème « médiéval-fantastique ».

Les joueurs sauront apprécier la rapidité des parutions, et la variété de scénarios... C'est ainsi que petit à petit, on découvre de nouveaux auteurs (connus ou inconnus) élargissant le style et l'état d'esprit de la collection...

Le dernier module est signé Bruno Faidutti (co-auteur de *Baston)*. Cette fois-ci, nous sommes entraînés non pas dans de sombres troquets de Banlieue, mais dans un étrange royaume plus communément appelé *Le pays des voleurs*. Ce sera, bien entendu, du ressort des aventuriers d'y pénétrer...

De nombreuses légendes circulent, comme celle d'un fabuleux trésor... Mais les renseignements, basés sur de vagues conversations, sont maigres; et nul ne peut dire si depuis trente ans, ce pays est déserté ou s'il y règne encore de sombres créateurs. Notons que les illustrations sont d'une qualité supérieure aux précédents modules... 60 F.

MINI-JEUX, MINI-PRIX



Deux "petits" jeux proposés par International Team.

- *Single game* pour un seul joueur, à mi-chemin entre le casse-tête et la patience. En posant les 25 plaques une à une, il faut réussir à les placer

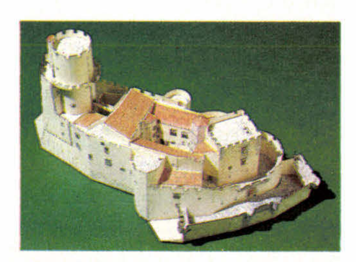
selon un carré 5×5. Chaque plaque porte 4 symboles. Une plaque ne peut être placée à côté d'une autre que si les deux symboles contigüs sont identiques. Au début, c'est facile...

• *Double game.* Ici, deux joueurs s'affrontent comme au morpion en posant alternativement les plaques de leurs couleurs respectives. Le but? Aligner cinq de ses plaques. Original, non? Mais voilà l'idée nouvelle: comme chacun ne dispose que de douze plaques, seule une énorme gaffe de la part d'un joueur peut permettre à l'autre d'aligner cinq plaques.
Quand donc, toutes les plaques vont être posées, va commencer la seconde phase du jeu: chaque joueur à son tour, va déplacer l'une de ses plaques. Voici l'élément nouveau par rapport au jeu traditionnel... et c'est vrai qu'il l'enrichit très sensiblement. Sympas, ces jeux et surtout leur prix: 28 F environ.

A CONSTRUIRE... SOI-MEME !

Après le livre-jeu, voici le livre-maquette... Il s'agit comme son nom l'indique d'une maquette en carton

pré-découpé à monter. L'échelle est 1/200; 1cm = 2m.
Nous n'avons pas choisi la facilité, car nous avons "monté" un château-fort-force 4. Vraiment pour les habitués du cutter et de la maquette... Mais, le fini est superbe, détail précis. Avis aux amateurs de "donjons", ou aux fanas de wargames avec figurines...
C'est un livre aussi. En cinq langues, une entrée en matière bien documentée sur les châteaux-forts, avec un lexique très utile !
Dans la même collection, l'amphithéâtre romain (force 1); la maison romaine (force 2). 50 F. Tomis Editeur, 2 rue du Bosquet, 63400 Chamalières. Tél: 73 37 22 02.





JERUSALEM 1099

(Mazas Editions)

matériel :

• un plateau de jeu en carton fort représentant la cité fortifiée de Jérusalem en 1099, comporte deux tables récapitulatives des combats d'unités et attaques subies par le matériel de siège. Le plateau de jeu est couvert d'hexagones (un hexagone représente 40 mètres environ) ;

• 192 pions répartis en deux couleurs: rose (les croisés) et vert (les sarrasins). Ce sont les unités combattantes et le matériel de siège dont elles disposent (béliers, catapultes et tours mobiles). Le croisé possède plus d'unités que le sarrasin.

• 30 pions répartis également en rose et vert. Ce sont des indicateurs de l'état des murailles, portes ou habitations.

• un livret de 36 pages, où sont regroupées d'une part les règles et d'autre part une documentation historique sur les croisades, les armements et le conflit opposant l'Islam à la Chrétienté ;

• une feuille aide-mémoire récapitulant l'influence des différents types de terrain (plaine, pente, bois, routes etc.) sur le mouvement et la capacité de défense des unités ;
• un dé.

but du jeu :

une partie se déroule en 10 tours de jeu et le vainqueur est le joueur qui a infligé à son adversaire le plus de perte d'unités. Elle peut se terminer avant terme, si :
• les croisés pénètrent dans le Saint-Sépulcre, vide de toute présence sarrasine.
• les sarrasins éliminent Godefroy de Bouillon, chef des croisés.
• l'un des deux camps parvient à éliminer les deux tiers de l'armée ennemie.

EN BREF :

type de jeu : wargame
nombre de joueurs : 2
présentation : 4/10
clarté des règles : 4/10
originalité: 6/10
nous aimons : ♥
un peu

le jeu :

chaque joueur choisit un camp (croisés ou sarrasins) et reçoit les pions composant son armée. Chaque armée comprend un chef, des fantassins, des archers, des chevaliers et du matériel de siège (les sarrasins ne disposent que de catapultes).
Le tour de jeu comporte quatre phases: mouvements des croisés, combats des croisés, mouvements des sarrasins et combats des sarrasins.

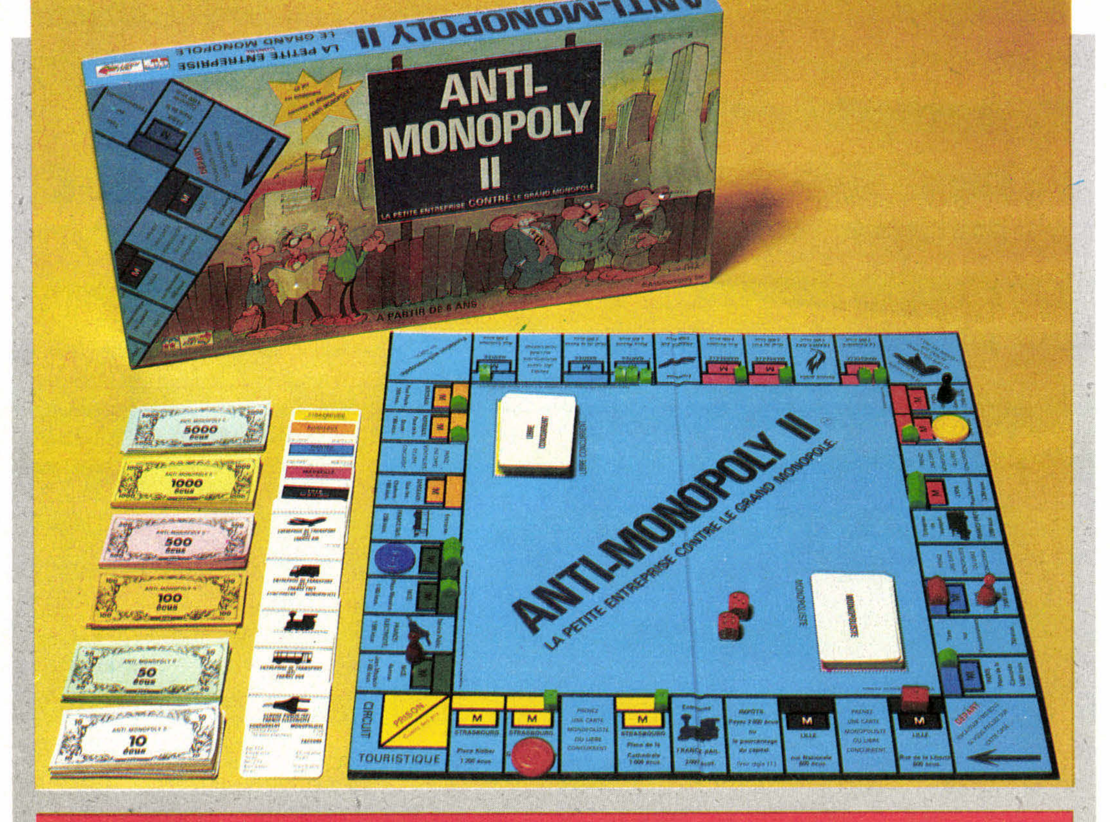
Pour entrer dans Jérusalem, les croisés utilisent leur matériel de siège : les béliers pour enfoncer les portes, les tours mobiles et les échelles pour accéder au sommet des murailles, les catapultes pour détruire les murailles. Les sarrasins, cantonés dans Jérusalem portent une attention particulière aux déplacements de Godefroy de Bouillon; le croisé étant obligé de le faire participer aux attaques de ses unités... sous peine de démoralisation de ses troupes.

commentaires :

Jérusalem 1099 est un wargame de facture classique, qui conjugue indiscutablement le meilleur et le pire. Côté figue : un thème original, un livret documentaire fourni et instructif, une représentation fidèle de la cité fortifiée. Côté raisin, certaines erreurs dans les règles de simulation. Par exemple, aucune différence n'existe entre une porte et une muraille.

Conséquence, les sarrasins sont limités à un rôle défensif, et les croisés ne peuvent pas ouvrir une porte non gardée. D'autre part, aucune différence n'est faite entre le potentiel de défense d'une unité située en rase campagne ou dans une habitation... Etc.

Pour finir, un mot sur la présentation. Si le plateau de jeu est clair et précis, on ne peut pas dire la même chose pour le dessin de la boîte et le livret... Dommage !



ANTI- MONOPOLY II

(Orly Jouet)

matériel :

- un plateau de jeu présentant une piste de 40 cases sur lesquelles figurent des rues des principales villes françaises, des entreprises, des événements ;
- 25 cartes "libre concurrent" ;
- 25 cartes "monopoliste" ;
- 28 titres de propriété ;
- 35 maisons et 15 hôtels ;
- billets de banque en coupures de 10, 50, 100, 1000 et 5000 écus ;
- 6 pions de couleurs ;
- 2 dés

but du jeu :

le plus riche des libres concurrents sera déclaré vainqueur lors de la faillite des monopolistes. Inversement, le plus riche des monopolistes sera déclaré vainqueur lors de la faillite des libres concurrents.

le jeu :

les joueurs se répartissent à égalité les rôles de monopolistes et de libres concurrents.

Un joueur tient la banque. Il se charge de la gestion matérielle du jeu et distribue à chacun la somme de 15 000 écus. Chaque joueur, à son tour, lance les dés (un double permet de jouer une seconde fois). Le pion du joueur progresse du nombre de cases indiqué par la somme des 2 dés. En arrivant sur une case événement, le joueur tire une carte ou sur une case-ville décide d'acheter un titre de propriété. Lorsque le joueur ne se porte pas acquéreur du titre, ce dernier est aussitôt mis aux enchères, à sa valeur d'hypothèque.

Un joueur peut construire sur ses titres de propriété. Toutefois, certaines conditions doivent être respectées. Un monopoliste doit posséder au moins deux rues dans une ville pour construire une maison, et il obtient un hôtel en achetant une quatrième maison. Un libre concurrent peut construire une maison dès qu'il possède un titre de propriété et il obtient un hôtel en achetant une cinquième maison.

L'achat de maisons et d'hôtels se déroule avant le lancer de dés.

Un joueur en faillite, incapable donc de payer, vend à la banque ses maisons et hôtels à moitié prix, cède son argent et ses propriétés hypothéquées. Le joueur quitte la partie.

EN BREF :

type de jeu : tactique, hasard, société
nombre de joueurs: 2 à 6
présentation : 6/10
clarté des règles : 6/10
originalité : 4/10
nous aimons : ❤ un peu

JEUX & JOUEURS

Le joueur le plus riche est désigné au vu de son capital en espèces, de la rémunération de ses titres de propriété et des revenus provenant d'entreprises publiques.

commentaires :

devenir riche et ruiner ses adversaires... *Anti-monopoly II* ne brille certes pas par la nouveauté de son thème. Toutefois, sans vraiment renouveler le genre, cette énième version du célèbre *Monopoly* (voir *Anti-monopoly I* du même éditeur dans notre n° 27) apporte quelques nouveautés intéressantes. Par exemple, l'objectif poursuivi par un joueur est différent selon le rôle joué, libre concurrent ou monopoliste. Le principe des mises aux enchères accélère considérablement la phase de jeu de répartition des titres de propriété.

Une critique s'impose. Le langage employé par le jeu de cartes n'est pas vraiment adapté à l'âge minimum conseillé par le fabricant... 8 ans ! : "enfreindre une loi anti-trust", "marge de rentabilité"...

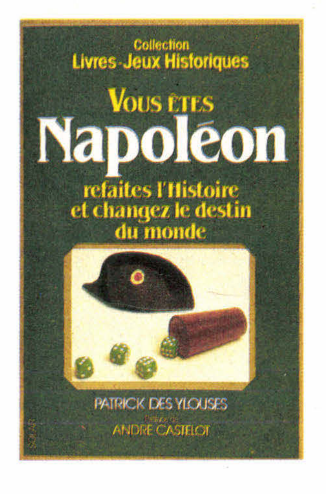
VOULEZ-VOUS ETRE NAPOLEON ?

- Si oui, continuez à lire
- Si non, passez à l'article suivant.

Non, ce n'est pas une gageure... C'est maintenant chose possible avec la sortie d'un livre aux éditions Solar intitulé *Vous êtes Napoléon*. Sur le principe bien connu à présent des livres-jeux, le lecteur, qui est Napoléon, doit choisir entre diverses propositions et, bien entendu, de ces choix dépendront le destin du monde et celui du "héros" Napoléon...

Le jeu est hélas réduit au minimum et seule une table de hasard permet un rapprochement avec ceux déjà existants.

Le ton des paragraphes (courts) est essentiellement historique, sans apports romanesques et le tout est agrémenté d'illustrations de l'époque en noir & blanc un peu austères. Signalons tout de même que le format est plus grand que la série les *Quêtes de D&D* du même éditeur, et sur un papier plus agréable. Toutefois, ce livre reste réservé aux passionnés de l'histoire napoléonienne,



tel André Castelot qui en a signé la préface. Solar, Collection livres Jeux historiques. 224 p, 65 F.

POUR JOUEURS EN HERBE

Edité par Ravensburger, le jeu *Les hamsters* propose aux plus jeunes une course bien sympathique...C'est un parcours, où la chance prédomine

incontestablement, mais dont la tactique n'est pas totalement exclue. Hamster, vous devez parvenir le premier à apporter deux sacs de grains dans le terrier. En chemin, vous pourrez aider des souris, des taupes ; en retour elles vous aideront si vous en avez besoin... Le joueur le plus chanceux gagnera, assurément; mais aussi celui qui réalisera le meilleur compromis entre prudence et prise de risque... car des événements surgissent des bons comme des mauvais...

Le matériel est superbement illustré et très agréable, et la règle claire et concise. Dommage que le hasard soit si important... Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 7 ans.





DES CRUS ET DES VINS

(Mazas éditions)

matériel :

- 1 plateau de jeu sur carton, représentant la carte des vignobles français
- 1 livret "règle générale"
- 1 livret "meneur de jeu"
- 1 livret "crus et tarifs"
- des fiches de joueurs et des feuilles d'aide pour le M.J
- 5 pions en plastique

but du jeu :

parcourir le pays et commander 300 bouteilles parmi les meilleurs crus, en une semaine (soit 7 tours de jeu). Chaque joueur dispose de 15 000 F, pour ses frais de route.

le jeu :

l'un des joueurs est Meneur de jeu ou en fait, un arbitre, réglant la bonne marche du jeu.
Chaque joueur remplit sa fiche; les lancers de dés déterminent le type de son véhicule, sa manière de conduire (jeune conducteur ou confirmé) et les villes où sa famille l'hébergera gratuitement (ces villes pourront être groupées dans une région ou dispersées). Une fois les fiches remplies et la ville de départ choisie, le premier tour de jeu peut commencer.

Chaque tour correspond à une journée; et se décompose en trajet, visite de caves et commandes, arrêts-repas, déjeuner et arrêt du soir. Cet ordre des diverses phases n'est pas fixe (sauf pour l'arrêt du soir). Au début de son tour, le joueur indique au M.J la route empruntée, la ville d'arrêt (cave, repos ou déjeuner), la distance à parcourir, sa vitesse horaire et ses commandes éventuelles. De cela, le MJ déterminera les points de fatigue, et lui indiquera éventuellement les contrôles radars, ou d'alcootest et les accidents. En effet, le M.J a placé secrètement en début de partie, quinze radars, quinze contrôles d'alcootest et trois accidents sur les routes et autoroutes de son choix.

Dès qu'un joueur rencontre un de ces obstacles, le M.J consulte les tableaux et fait appliquer les conséquences au joueur (amendes à payer...). Le joueur devra donc bien gérer son argent (acheter les bouteilles de vins, payer les autoroutes, ou les amendes...) et bien doser vitesse et temps; car rouler à 130 km/h, fait gagner du temps, mais gare aux contrôles radars et à la fatigue ! Des règles optionelles sont prévues, où la consommation du véhicule et les conditions de circulation entrent en jeu...

commentaires :

quelle idée sympathique... et en plus on peut se documenter sur les différents "pinards" grâce au livret qui leur est réservé. Mais, à notre sens, il y a un petit hic! (normal pour un jeu sur les vins). L'intéraction entre les joueurs est inexistante, et un joueur qui n'a que de bons jets de dés passera à travers toutes les embûches et gagnera sans être inquiété par les autres...

Quant au M.J qui ne sert que d'arbitre, il n'intervient aucunement dans le jeu. Cela risque de rebuter bien des joueurs... Mais les règles sont, à notre avis, aisément adaptables.

EN BREF :

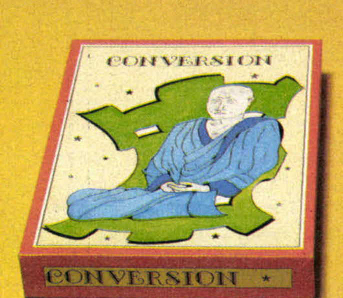
type de jeu: société, simulation
nombre de joueurs: à partir de 3, dont un meneur de jeu
présentation: 6/10
clarté des règles: 7/10
originalité: 8/10
nous aimons : ❤
un peu

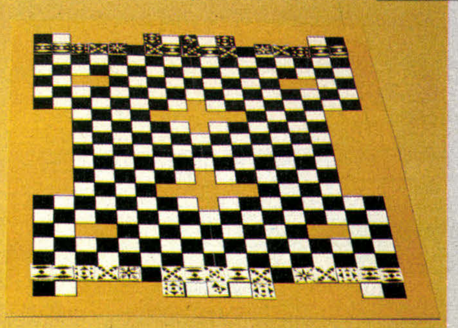
GAG

A Milan, comme dans les autres Salons du jeu de ce début d'année, Milton Bradley présentait la maquette de son nouveau jeu : *Scrupules.* Nous en reparlerons...
Mais l'éditeur italien Clementoni n'a pas attendu pour présenter une copie conforme du jeu de M.B. Quel nom lui a-t-il donné ? En toute honnêteté : *Sans scrupules...*

DU GRANDEUR NATURE !

La forêt d'Eriador. Le premier scénario pour jeux de rôle grandeur nature. Il est adaptable de 10 à 100 joueurs. Edité par l'association « Graal, La XXIII[e] lame ». 15 F. 31, rue de Citeaux, 75012 Paris. Tél. (1) 43.07.69.25.
Cette association organise d'ailleurs des « grandeur nature », thème médiéval en juin (sur 36 heures) et juillet (près de Lyon sur 4 jours).





CONVERSION

(Mazas éditions)

matériel :

- 1 plateau de jeu à cases noires et blanches sur carton fort ;
- 1 planche de 36 pions (18 noirs, 18 blancs) pré-découpés. Ces pions sont de 7 catégories dans chaque couleur: dieu, grand-prêtre, prêtre, prophètes, dévôts, moines, missionnaires ;
- 1 règle de jeu (6 pages).

but du jeu :

convertir le dieu adverse (une des pièces de chaque joueur). Pour cela, le joueur doit l'amener à la frontière des deux camps, afin qu'il n'ait d'autres solutions que de la traverser. Cela lui étant interdit, il est automatiquement converti.

le jeu :

Conversion est une opposition symbolique entre deux religions, par l'intermédiaire des pièces noires et blanches...

Chaque joueur dispose de 18 pièces, qu'il place sur des cases précises de son camp. (Repérez-vous bien, car il n'y a aucune indication sur le plateau). A son tour, le joueur peut déplacer deux de ses pièces, d'un nombre de cases et de direction qui sont fonction de leurs catégories : chaque pièce en effet se déplace de manière particulière: horizontalement, verticalement, en diagonale, de 2 ou 3 cases ou plus...

Les pièces adverses peuvent être prises (en prenant leur place), mais elles ne sont pas systématiquement éliminées. Le joueur qui effectue la prise peut les placer sur certaines cases ; elles peuvent alors être "libérées" par le joueur adversaire.

A noter une pièce particulière, "le prophète" (deux par joueur). Elle a un rôle très intéressant. En effet, elle ne peut être prise; d'autre part, elle est très utile pour contrer les attaques et s'assurer une défense.

commentaires :

le parallèle avec le jeu d'échecs est immédiat. Le but du jeu est en fait, mettre en échec et mat le dieu adverse... Mais la forme du plateau, le nombre de pièces et leur déplacement bien particulier, en font un jeu à part entière.

Il est dommage que la présentation et la qualité du matériel ne soient pas très réussies. On regrette qu'il n'y eut pas plus d'exemples illustrés dans la règle; car il faut bien avouer, celle-ci est quelque peu ambiguë.

EN BREF :

type de jeu : tactique et stratégique
nombre de joueurs : 2
présentation : 4/10
clarté des règles : 5/10
originalité : 7/10
nous aimons : ❤ un peu

LA MANIPE

(Fibonacci, 3CP)

matériel :

- 9 plaques-pions carrées à double face,

- 6 candidats (caricatures de leaders politiques français): deux pions "socio" (recto-verso rouge), deux pions "libéré" (recto-verso bleu) et deux pions bi-colores (rouge-bleu), chaque face représente un candidat de chaque tendance ;

- 3 plaques-pions "actions", double face également, bordées de noir: un "décision électorale" (élections validées ou annulées), un "choix politique" (libéré ou socio) et un "quelques voix qui font la différence" (scandale ou urne truquée);

- 8 feuilles de carrière, pour suivre l'itinéraire politique des joueurs (hiérarchie et appartenance politique) ;
- un cache représentant l'électorat. Sur chaque face, une répartition de bandes de couleur (bleu, blanc et rouge) symbolise une tendance politique : rouge pour les "socios" ; bleu pour les "libérés" et blanc pour les abstentionnistes.

but du jeu :

atteindre le premier, en gagnant des "rounds" électoraux, le sommet de la carrière politique, c'est-à-dire gravir les 9 échelons de la feuille de carrière. Le vainqueur gagne les élections.

le jeu :

le hasard désigne le joueur qui débute chaque "round" électoral. Le terrain de jeu est... votre table tout simplement. A son tour, chaque joueur pose une plaque de son choix, ou le cadre, sur le terrain. Les plaques doivent être placées côte à côte. D'autre part, il est interdit de poser une plaque qui empêcherait le cadre de les englober toutes.

Les deux premiers coups joués, les joueurs choisissent, à leur tour, de poser une nouvelle plaque (ou le cadre s'il n'est pas encore posé) ou de repositionner le cadre. Cette dernière action oblige le joueur à retourner le cadre; il peut effectuer une rotation sur sa nouvelle face.

Le cadre ne peut jamais être manipulé deux fois de suite.

En cours de jeu, la pose de la plaque "choix politique" désigne l'appartenance des joueurs à un groupe politique, socio ou libéré.

Un "round" électoral prend fin dans deux cas :

- lorsque la plaque "décision élec-



torale" est placée sur la face "élections annulées"; ou au contact de la bande blanche du cadre ;
- lorsque toutes les plaques sont posées à l'intérieur du cadre.
Chaque joueur compte alors ses voix. Le décompte est fonction de la position des candidats par rapport aux bandes de couleur du cadre. Une plaque juxtaposée à une bande de même couleur rapporte un "paquet de voix"; deux lorsque la plaque est placée dans un coin, au contact de 2 bandes de même couleur. En dernier lieu, la plaque "quelques voix qui font la différence" fait perdre (scandale) ou gagner (urne truquée) quelques voix. Une flèche, portée par la plaque, désigne le candidat concerné.
Le round électoral est alors terminé. Le gagnant progresse sur sa feuille de carrière; d'un échelon, lors du premier tour, ou s'il a "retourné sa veste"; et de 2 échelons, s'il a conservé le même choix politique. Les rounds se succèdent ainsi jusqu'à la victoire d'un joueur.

commentaires :

gagner les élections! Premier écho dans le domaine du jeu, *la Manipe* dresse un tableau assez peu flatteur du monde politique français... Un monde peuplé de marionnettes que des mains invisibles dirigent à leur guise; celles des joueurs bien entendu.
Le mécanisme de jeu est original et simple. Hélas, la lecture des règles est loin d'être une simple formalité. Cela dit le matériel est beau, la présentation soignée... Mais franchement, nous n'avons pas "accroché" au jeu. Saturation du thème, peut-être ?

EN BREF :

type de jeu : tactique
nombre de joueurs: 2, ou 2 équipes de 2 ou 3 joueurs.
présentation : 8/10
clarté des règles : 4/10
originalité: 8/10
nous aimons: ❤
un peu



WAGRAM 1809

(Hexalor-Mazas éditions)

matériel :

- un plateau de jeu, représentant le champs de bataille de l'affrontement franco-autrichien de 1809. Ce plateau est composé d'hexagones numérotés. Une table des résultats des combats et un compteur des tours figurent également sur le plateau.
- des pions prédécoupés représentant les unités des deux armées (infanterie, cavalerie, artillerie). Un numéro d'hexagone ou de tour est inscrit au verso d'un pion, il permet son placement sur le plateau ;
- un pion-marqueur des tours de jeu ;
- des pions symbolisant des ponts ;
- une feuille aide-mémoire des effets du terrain sur les déplacements et combats des unités...
- un livret de règles (générales de base, avancées et optionnelles) avec une documentation sur l'historique de la bataille ;
- un dé.

but du jeu :

acquérir le plus de points de victoire. Ces points s'obtiennent en atteignant des objectifs stratégiques et en éliminant les unités combattantes adverses. Une partie se joue en vingt tours de jeu.

le jeu :

les joueurs choisissent un niveau de jeu: débutant (règles de base) ou initié (règles avancées complétées éventuellement des règles optionnelles). Puis chacun se choisit un camp: français ou autrichien.
La procédure de début de partie diffère selon le niveau de jeu choisi. Dans la règle de base, le joueur français débute chaque tour de jeu du premier au onzième ; puis l'autrichien du douzième au vingtième. Un tour se compose de cinq phases : déplacements et combats du premier joueur, déplacements et combats du second joueur et mouvement du marqueur des tours de jeu.
Dans la version des règles avancées du jeu, le nombre de phases augmente considérablement. D'autre part, la position des armées en début de partie est différente. Le joueur français possède peu de troupes et toutes regroupées sur l'île de Lobau (à l'Ouest de la carte). Leurs renforts apparaissent également sur cette île, dès le troisième tour. Les troupes autrichiennes, elles, occupent un vaste territoire; sans réellement former un front. Leurs renforts n'apparaissent qu'au quatorzième tour.
Le réalisme des règles permet une bonne simulation des efforts entrepris; par l'armée française pour franchir le Danube, par l'armée autrichienne pour opposer une stratégie cohérente aux unités républicaines.
Le type de terrain influe sur les combats, certains hexagones sont incontrôlables (villages, forêt, ligne de crête). Les tours de jeu se déroulant de nuit sont soumis à des règles spécifiques...
La version des règles avancées permet aux joueurs d'utiliser les unités de commandement et de simuler la bataille avec encore plus de précision... Les unités d'artillerie doivent être ravitaillées, les unités combattantes soutenues par leur chef ou réorganisées par ses soins. Enfin, un corps d'armée ayant subit de lourdes pertes voit son potentiel "frappé" par la démoralisation.

commentaires :

conçu par de véritables fanas du wargame historique, *Wagram 1809* propose une simulation réaliste de la célèbre bataille de Marchfeld. La règle est complète, mais hélas d'une lecture difficile.
Un seul reproche ! La présentation du matériel n'est pas à la hauteur du souci de précision des règles...
Si la carte est assez réussie, il n'en va pas de même pour les pions qui sont par moment illisibles (défaut d'impression?)

EN BREF :

type de jeu : wargame
nombre de joueurs: 2
présentation : 5/10
clarté des règles : 7/10
originalité : 6/10
nous aimons : ❤ ❤
beaucoup



NIL - LE JEU DU SERPENT

(La fondation des stratégies)

JEUX & JOUEURS

matériel :

- 1 manuel de règles de 68 pages ;
- 3 plans et carte de l'Egypte en carton souple ;
- 45 personnages à découper ;
- des feuilles de personnages appelées "papyrus" ;
- 2 cartes-plateau de jeu en couleur, en carton souple.

but du jeu :

comme tout jeu de rôle, survivre est le premier but des personnages ; mais ceux-ci devront au cours des aventures, rétablir l'ordre et pour cela tenter de s'élever dans la société égyptienne au temps des Ramsès.

but du jeu :

Nil se définit comme un jeu de rôle tactique et stratégique évolutif ! Jeu de rôle, car il y a bien un meneur de jeu (appelé démiurge) et des joueurs qui incarnent des personnages définis physiquement et psychologiquement avec leurs qualités et défauts et leur statut social.

Tactique et stratégique, car les procédures de jeu sont différentes des autres JdR. La plus importante étant l'absence de dés. A l'image des wargames, les déplacements sont fonction du terrain et des capacités physiques du personnage. Ils s'effectuent sur un plateau couvert d'hexagones (une table de déplacements est donnée dans la règle).
Les combats sont résolus par une table (le résultat se lit au croisement des deux potentiels en présence). Bien entendu, ils varient grâce aux bonus ou malus (accordés dans le cours de la partie) et les armes utilisées.

Au début de chaque tour, chaque joueur note en secret les déplacements qu'il va effectuer.
Quant aux dialogues entre joueurs, ils se font par écrit et sont ensuite transmis au meneur de jeu. Donc, beaucoup de discrétion dans les rapports avec les autres joueurs...
Un scénario est donné dans le livret de règles, permettant de s'initier et de se familiariser avec les règles.

commentaires :

un thème riche et intéressant sans conteste... mais qui en fait un jeu difficile. Les joueurs devant bien connaître cette civilisation.
Les procédures de jeu restent assez simples, mais l'absence de dés risque de dérouter de nombreux joueurs.
La définition des personnages, très poussée, est intéressante, mais là encore réservée aux joueurs avertis.
Pour peu que vous soyez fin stratège et passionné de l'Egypte ancienne, voilà un jeu qui vous plaira... Présentation simple et sans bavure.
Signalons qu'un concours de scénarios est organisé. Clôture le 30 juin. Premier prix : une croisière sur le Nil... bien sûr !

EN BREF :

type de jeu : jeu de rôle, tactique et stratégique
nombre de joueurs : 3 à plus
présentation : 7/10
clarté des règles : 5/10
originalité : 7/10
nous aimons : ❤ un peu

NOUS AVONS RECU...

- Casus Belli n° 30. Les règles de base de "1812", le wargame du 3e championnat de France. 20 F. Sur abonnement (5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08). N° 31... vendu à présent en kiosque !
- Tarot-Ile de France. Le bulletin d'informations du comité. Programme des manifestations. (Secrétariat régional: 55 rue du 11 novembre, 94700 Maisons-Alfort).
- FFORUM, n° 4, la revue de la Fédération française d'Othello. Parution (très théorique): trimestrielle. Comptes-rendus de tournois, conseils, clubs, informatique, etc. Sur abonnement à la Fédération (33 rue de la Butte aux Cailles, 75013 Paris).
- Dragon Radieux, n° 2. La revue de l'Association de jeu de rôles. Bimestrielle. Changement de look depuis le n° 1. Scénarios, informatique, nouvelles, etc. Du classique quoi! Sur abonnement (Le Charbinat, 38510 Morestel).
- Spiel Box n° 1 fév-mars 86. Notre confrère allemand ! Nouveautés d'Outre-Rhin, un jeu en encart, un "jouez avec les boutons!"... Bien fait. Sur abonnement (Verlag & Werbe GrubH. Am Michaelshof 8, 5300 Bonn 2).
- Arcanes n° 1. Revue de jeux de rôle, d'aventure, d'alliances,... Bimestrielle. Editée par les Elfes (tiens, tiens!). Scénarios, informations, etc... Présentation sobre! Sur abonnement (Z.I La neuville, Les Corbie, 80800 Corbie).
- Ludochronik n° 2. Le journal du C.L.A.S. "A", lancé gratuitement, est vendu à présent 5 F. Au sommaire, entre autres, un scénario pour Amirauté, un horoscope pour vos personnages de JDR. (10, rue d'Ostwald, 67000 Strasbourg, Tél. : 88.20.08.88).
- Le Farfadet n° 1. Le mensuel des jeux de l'imaginaire. Un dossier sur Killer, avec participation à un scénario sur Paris... sur abonnement (80 F/6 numéros - 186 rue du faubourg St-Martin, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42 00 09 21).
- Info-jeux n° 2. Scénarios pour l'Œil Noir, Daredevils, Féerie...Bimestriel. 25 F.

LE NOUVEAU BÉBÉ SPRACKLEN EST ARRIVÉ



De 1980 à 1984, à chaque fois qu'une nouvelle machine électronique à jouer aux échecs conçue par Cathe et Dan Spracklen apparaissait sur le marché c'était la ruée. Il faut dire

qu'à cette époque bénie pour Fidelity Electronics (et Rexton son importateur français) les machines en question étaient les plus belles, les plus pratiques... et surtout les plus fortes. Depuis deux ans les choses ont changé car la concurrence (*Constellation Expert* et *Mephisto Amsterdam*) a fait de stupéfiants progrès, et l'*Elite Avant-garde* n'est plus attendu comme le messie.

Pourtant il faut dire qu'il a bien des attraits :

- l'esthétique des *Elite A/S* conservée ;
- deux écrans d'affichage sur le côté droit de l'appareil, ce qui le différencie des modèles précédents. Ces deux écrans permettent pour la première fois de faire des vraies parties blitz avec double pendule ;
- la gamme de touches mieux étudiée...

Quant au niveau de jeu, il est également en progrès comme le montre notre grille de tests: 6 fois mieux que l'*Elite A/S 5 megahertz* (lire notre n° 35), une fois moins bien, et deux fois pareil. J'ai remarqué des améliorations très sensibles en finale de pion, l'opposition éloignée étant beaucoup mieux maîtrisée.

Le meilleur test pour les machines demeure l'affrontement avec des joueurs. Au tournoi d'Aubervilliers 1986, cet *Elite Avant-garde* a fait un bon parcours. Il a battu plusieurs joueurs de 2e catégorie (dont notre rédacteur en chef Alain Ledoux) et même une première catégorie classée 2080 (avec beaucoup de chance il est vrai).

Et s'il a finalement fait un point de moins que ses deux grands rivaux, le *Méphisto Amsterdam* et *Constellation Expert*, c'est en grande partie parce que le tirage au sort l'a désavantagé à la dernière ronde en lui désignant un ancien champion de France junior classé 2100 Elo, contre des joueurs à 1890 et 1730 pour les deux autres machines. *Elite Avant-garde* est tout de même le premier programme des Spracklen à accéder aux 100 premières places de ce prestigieux tournoi (82e) ce que n'avaient réussi à faire ni *Elite* (1982), ni *Prestige* (1983), ni *Élégance* (1985).

Il nous a semblé un peu moins fort que *Mephisto Amsterdam*, mais aussi redoutable que *Constellation Expert*.

Vendu environ 8500 F avec le module d'ouvertures CB9 qui comporte 11430 positions en plus de sa bibliothèque normale.

PIERRE NOLOT

	Elite Avant-garde	Elite A/S 5	Rappel du meilleur
Diag. 1	0 s	0 s	Chess super 9 de luxe ; Constellation 3.6 ; Elégance ; Turbostar ; Conchess H; Elite A/S 5 ; Excellence ; Méphisto Mondial ; Constellation Expert ; Mephisto Amsterdam : 0 s
Diag. 2	1 s	2 s	Mephisto Amsterdam : 0 s
Diag. 3	1 min 24 s	4 min 6 s	Conchess H: 20 s
Diag. 4	1 s	1 s	Constellation 3.6 ; Super Constellation ; Elégance ; Elite A/S 5 ; Conchess H ; Exclusive 2 ; Modular 2 ; Constellation Expert ; Mephisto Amsterdam : 1 s
Diag. 5	3 s	32 s	Constellation Expert : 1 s
Diag. 6	18 min 20 s	2 min 16 s	Constellation Expert : 37 s
Diag. 7	42 s	8 min 21 s	Super Constellation : 1 s
Diag. 8	8 s	9 s	Conchess H : 2 s
Diag. 9	7 min 15 s	9 min 40 s	Conchess H : 1 min 20 s

Pour les positions des diagrammes, reportez-vous au n° 23 ou 35.

LUDOQUIZ

Savez-vous tout sur les jeux ? Presque, sans doute, si vous êtes lecteur assidu de J & S. Pourtant... Nous allons tout de suite procéder à un petit contrôle des connaissances. Évidemment, les quatre questions que nous avons sélectionnées pour notre concours ne sont pas forcément les plus faciles.
Barême : comptez 23,4 points par réponse juste ; 7,3 pour une réponse fausse.
Total : 0 au moins. Faites un effort, vous pouvez améliorer votre score.
1 000 ou plus. Bravo, vous devez être un champion de Trivial Pursuit.

1 Aux échecs, le premier coup de la partie est joué :

a. par les blancs
b. par les noirs
c. on tire au sort entre les noirs et les blancs

2 Au tarot, une garde contre le chien multiplie les points par:

a. 3
b. 4
c. 6

3 Au jeu "des chiffres et des lettres", un compte approché à un rapporte:

a. 4 points
b. 6 points
c. 7 points

4 Le "Blue Team", qui a dominé le bridge mondial pendant de nombreuses années, était une équipe :

a. américaine
b. anglaise
c. italienne

5 Un flush, au poker, se compose de :

a. une paire et un brelan
b. cinq cartes de la même couleur
c. cinq cartes qui se suivent

6 Sur l'édition américaine du Monopoly, les rues utilisées sont celles de :

a. Atlantic City
b. New York
c. Washington

7 Au Backgammon, on appelle "prime"

a. un barrage de six cases
b. le fait de jouer deux fois un double
c. un empilement de trois pions ou plus sur la même case

8 Le "coup de l'Express" est célèbre :

a. aux échecs
b. au bridge
c. aux dames

9 "Chéops" est :

a. un jeu de rôle
b. un jeu pour micro
c. un jeu de cartes

10 Le premier "pion d'or" de J&S a été attribué en :

a. 1979
b. 1980
c. 1982

11 "Wari" est le nom :

a. d'un coup au go
b. d'un ensemble de jeux africains
c. d'un jeu d'aventure pour micro

12 Le coup "Heath" est un début de partie classique quand on joue :

a. aux dames
b. aux échecs
c. à Othello

13 Le championnat de France 1985 de Jarnac s'est tenu à :

a. Val Thorens
b. Villeneuve-Le-Roi
c. Toulouse

14 Pierre Ghestem a été champion du monde de :



a. dames
b. bridge
c. échecs

15 Le "baiser à la dame" est un terme :

a. d'échecs
b. de bridge
c. de dames

16 Au Scrabble, le coup qui permet de doubler ou tripler un mot dans lequel on a déjà multiplié la valeur d'une lettre chère s'appelle :

a. Legendre
b. Benjamin
c. Hippolyte

17 Le joueur qui a obtenu le plus de titres de champion de France d'échecs est :

a. César Boutteville
b. Aldo Haïk
c. Jean-Luc Seret

18 Sur l'ensemble des années 70, le pays qui a obtenu le plus de titres de champion du monde de Scrabble est :

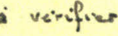
a. la France
b. la Belgique
c. le Canada

19 Le championnat d'Europe 1985 de Xiang Qi s'est déroulé à :

a. Londres
b. Paris
c. Genève

20 Michel Duguet est champion de Paris de :



a. Scrabble
b. Jarnac 
c. Tennis de table

21 Pendant la révolution française, le valet de ♥ était devenu :



a. Liberté des cultes
b. Égalité des devoirs
c. Génie de la paix

22 Au Mah-jong les fleurs sont des honneurs :

a. simples
b. supérieurs
c. suprêmes

23 "Puggy" Pearson a été champion du monde :

a. de backgammon
b. de poker
c. de bridge

24 Le nain jaune dans le jeu du même nom est :

a. le 7 de ♦
b. le valet de ♦
c. le valet de ♠



25 Dans la célèbre partie de cartes de Pagnol, Panisse coupe :

a. à ♦
b. à ♥
c. à ♠

26 A la Manille, on appelle manillon :

a. le 10
b. l'As
c. le valet

27 Pierre Schemeil est président de la Fédération française de :

a. bridge
b. belote
c. backgammon

28 Challenge est un jeu de :

a. lettres
b. cartes
c. pions

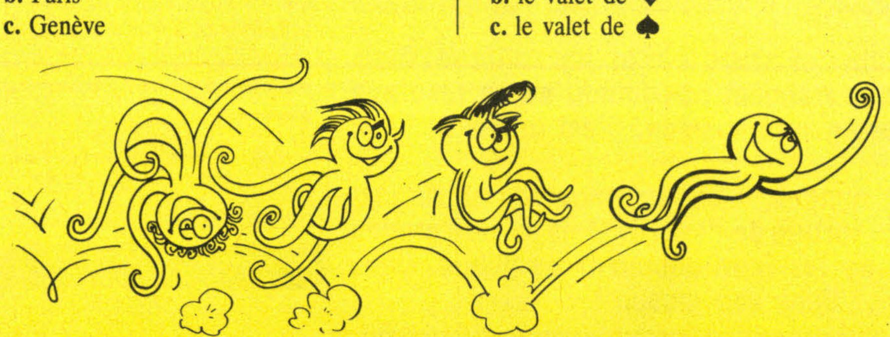
29 L'Arnaqueur avec Paul Newman est un film sur le milieu :



a. des courses
b. du poker
c. du billard

30 Monsieur Bonhoure a eu son heure de gloire en tant que :

a. gagnant de la loterie nationale
b. inventeur du Lexikon
c. premier champion de France de Tarot



Solutions page 114

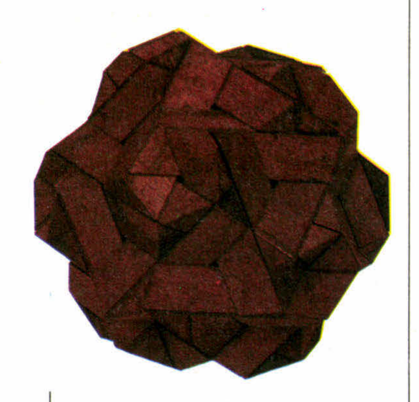




Jeux de formes ou de lettres.

CASSE-TETE :

LE MUSEE DIABOLI



Le préféré : le magnifique triacontraèdre rhombique étoilé !



Un casse-tête est avant tout un jeu solitaire. Mais quand on est vraiment passionné, on ne rêve que de faire partager sa passion. C'est le cas de Jean Carle.
Depuis des années, il collectionne ces petits instruments de torture de l'esprit. Mais sa plus grande joie, c'est de les faire découvrir au public. Dans sa maison... Dans son musée !

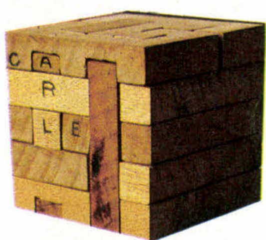
Un musée de casse-tête ? Dans la région parisienne de surcroît (1)... Cela ne pouvait que piquer notre curiosité. Et nous voici partis pour Chessy, en Seine et Marne... Impossible de ne pas le voir, l'écriteau est visible de loin : « exposition aux mille et un casse-tête du monde entier ».
Mince, petites moustaches, vif, Jean Carle a la passion de son musée. Depuis près d'un an, tous les samedis et dimanches, il monte, démonte, explique les quelque mille casse-tête qui composent sa collection. Et le musée est devenu ainsi un rassemblement des amateurs : on échange, on achète ou simplement on discute... de casse-tête bien sûr !
Tout en nous faisant découvrir ses trésors, Jean Carle nous dévoile sa passion...
« J'aime les casse-tête pour au moins quatre raisons : le mystère, la beauté, la précision et l'évasion.
Quand j'achète un casse-tête, la première chose qui me préoccupe est

(1) 13, rue Laguesse, 77144 Chessy (par la N 34 à la porte de Vincennes Paris). Musée ouvert les samedi dimanche et fêtes de 14 h à 19 h. Tél : (1)64.36.82.90. Entrée 10 F.

son mystère. Comment se démonte-t-il, comment se remonte- t-il ? Jusqu'ici, les casse-tête étaient parfois difficiles à remonter, mais aujourd'hui les inventeurs s'ingénuent à les rendre plutôt difficiles à démonter. Tant que vous n'avez pas trouvé le secret du démontage, le casse-tête ne vous appartient pas vraiment. Quand vous l'avez démonté, il fait alors comme partie de vous-même. Tous les soirs, avant de m'endormir, je joue un quart d'heure avec mon « petit dernier ». Tous les soirs, je le repose sur ma table de nuit et je m'endors content en pensant que demain je trouverai peut-être le mystère du démontage. Cela peut demander des mois, mais je ne suis pas pressé, et je ne m'abrutis jamais sur un casse-tête. Mais lorsque j'en ai trouvé la solution, je suis toujours émerveillé de l'ingéniosité de l'in-

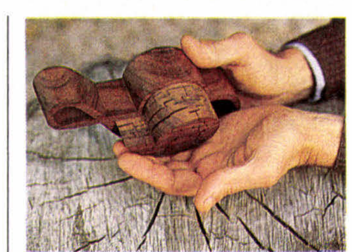
QUE

émerveillé de l'ingéniosité de l'in-venteur. La beauté, car je suis fasciné par tous ces morceaux de bois (car ils sont généralement en bois) qui s'en vont dans toutes les directions, qui ont toutes les formes, et qui s'assemblent avec la plus grande harmonie. Certains casse-tête sont si fins que l'on ose à peine les toucher. Cha-



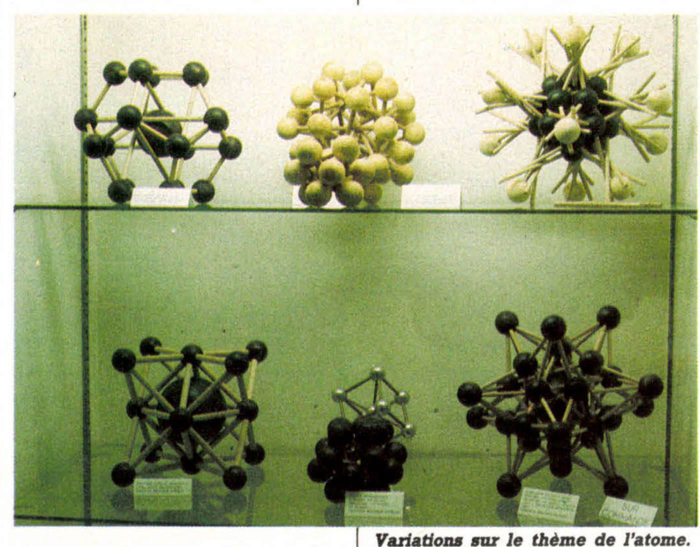
Le cube « Jean Carle » constitué des lettres de son nom !

cun recèle en lui la pensée de l'homme, avec sa créativité, son intelligence et sa logique.
La précision. Que dire d'une boîte secrète où l'on ne voit ni couvercle et ni charnière à l'oeil nu ? Que dire d'une boîte d'Haselgrove où toutes les pièces glissent au dixième de millimètre près, d'un Cristal japonais avec ses centaines de pièces toutes enclavées les unes dans les autres au



La clé de sol : un puzzle anglais en 3D. Une pièce rare.

point qu'on les croirait collées.
L'évasion, car quand je suis « sur » un casse-tête, je suis dans un autre monde, je romps avec la réalité quotidienne.
J&S : *les casse-tête vous empêchent-ils de dormir ?*
J.C : non, mais par contre il ne se passe pas une heure dans ma vie sans que je n'y pense.
J&S : *où trouvez-vous tous vos casse-tête ?*



Variations sur le thème de l'atome.

J.C : certains, tout simplement à Paris, dans des magasins spécialisés, malheureusement trop peu nombreux. Mais j'ai aussi la chance de connaître beaucoup de fabricants et mes amis m'en offrent à l'occasion. Moi-même, lorsque j'en ai le temps, j'en fabrique.
L'origine de mon exposition ? Un don « superbe » de Jacques Froissart, l'inventeur bien connu de très beaux casse-tête ; comme le fameux Triacontraèdre rhombique étoilé. Mon casse-tête préféré !

Des visiteurs au travail !



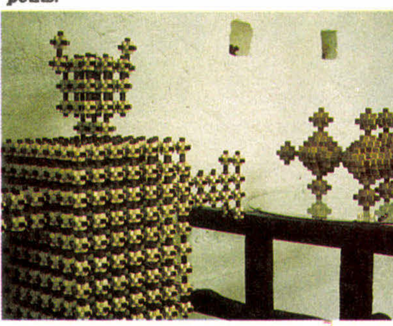
J&S : *les casse-tête coûtent-ils cher ?*
J.C : comme toute passion, cela peut revenir très cher.
J&S : *connaissez-vous d'autres collectionneurs dans le monde ?*
J.C : bien sûr ! Le plus grand collectionneur du monde est Jerry Slocum, qui vit aux États-Unis : il possède environ 10 000 casse-tête (voir notre numéro 12). Il en existe aussi en Finlande, au Canada, au Japon et en Grande-Bretagne.
J&S : *combien avez-vous de casse-tête ?*
J.C : j'en possède environ un millier.
J&S : *existe-t-il d'autres musées de casse-tête dans le monde ?*
J.C : celui de Jerry Slocum, et le mien sont, à ma connaissance, les deux seuls au monde
J&S : *quand avez-vous eu l'idée d'ouvrir cette exposition ?*
J.C : lorsque j'ai eu 500 casse-tête, j'ai pensé que cela pourrait éveiller la curiosité des enfants et l'étonnement des adultes. Peu de personnes connaissent vraiment les casse-tête.
J&S : *y a-t-il des casse-tête que*

Des boîtes d'allumettes : un casse-tête suédois, évidemment !



vous n'arrivez pas à remonter ?
J.C : oui ! Je ne suis pas un ordinateur. Certains sont redoutables de par leur complexité. Mais je ne prends la notice que lorsque je n'ai pas trouvé la solution, au bout d'un

Arthur, une folle création de Jean Carle : 1,60 m de haut, 16 kg et 4 508 pièces de bois. A côté, les flocons et leurs 433 pièces paraissent bien petits.



an ! Comme cette Croix diabolique unique au monde, inventée par mon ami Pierlot.
J&S : *à quand remonte votre frénésie pour les casse-tête ?*
J.C : depuis 20 ans ! Un jour, un ami m'a offert un Solitaire ; j'ai mis 3 jours pour trouver la solution. Je ne mangeais plus ! Content de voir ma ténacité récompensée, j'ai décidé de m'attaquer à tous ces objets qui semblent me défier par l'intermédiaire de leurs inventeurs.
J&S : *quel est le plus vieux casse-tête ?*
J.C : le Tangram, inventé par les Chinois il y a environ 2 000 ans.
J&S : *quel est, à votre avis, le plus beau ?*
J.C : le Triacontraèdre.



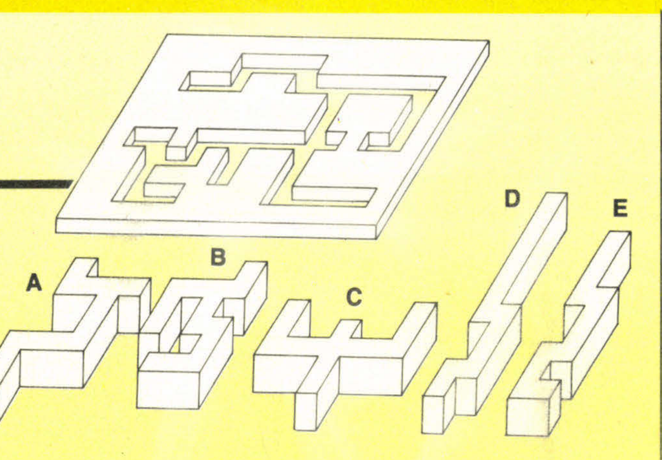
La triple croix de Jean-Paul Pierlot. Diabolique ! Mais livrée avec le plan de montage.

J&S : *le plus riche ?*
J.C : le diabolique Rubik's Cube.
J&S : *quelle est la part de la patience dans tout cela ?*
J.C : on ne peut parler de patience quand il s'agit d'une passion !

RÉCRÉATION

1

Les pièces, de A à E, peuvent s'emboîter exactement dans la forme ci-contre, sauf une. Laquelle ?



2

Maurice possède trois réveils. L'un donne l'heure exacte, un deuxième avance d'environ une heure, et un troisième avance d'environ deux heures. Quelle heure est-il ?

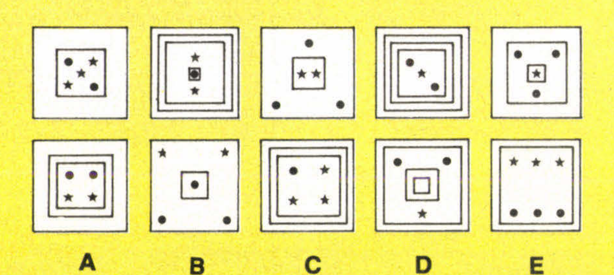


02H21

02H27

3

Maurice collectionne des carreaux de faïence. Quel est le carreau, de A à E, qui pourrait très logiquement s'insérer dans sa collection ?



4

Albert a codé son numéro secret de carte bleue de la manière suivante :

- * chiffre commun à la bonne place
- ▲ chiffre commun pas à la bonne place

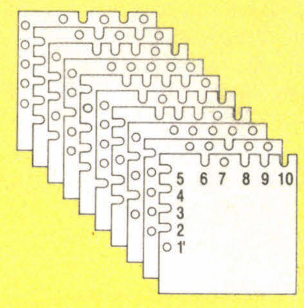
6 4 1 3	▲
1 2 8 4	* *
5 6 7 8	* *
6 5 3 4	* ▲
5 1 6 2	* ▲

Quel est son numéro secret ?

5

Vous connaissez, bien sûr, le système du classement des fiches perforées... Parmi ces dix fiches, huit ont un point commun.

Quelles sont les deux fiches intruses ?

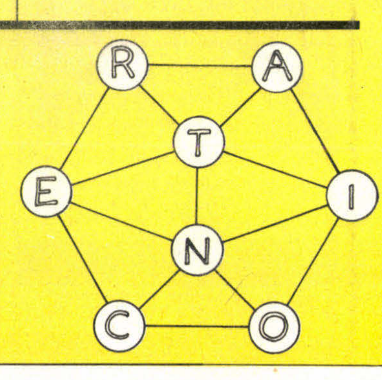




6

Sur ce réseau de lettres, on peut former des mots en suivant les lignes. (Ainsi on peut réaliser CENTAINE). On ne peut rester sur la même case pour faire un doublement de lettres. (On ne peut pas réaliser CETTE.)

Pourriez-vous trouver au moins dix mots de plus de neuf lettres ? Nous, nous en avons trouvés 20 !



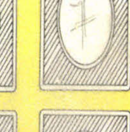
7

Des cartes à jouer, de 2 à 10, sont placées face cachée, trois par trois.

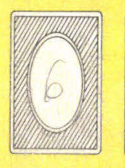
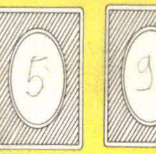
- Le 2 est juste au-dessus du 4, qui est juste à gauche du 3.
- Le 5, qui est plus bas que le 8, a le 6 d'un côté et le 9 de l'autre.
- Le 8 et le 7 sont dans la même rangée. Ni l'un, ni l'autre ne se trouvent dans la même colonne que le 5.

Aidez Albert à retrouver le 10.







8

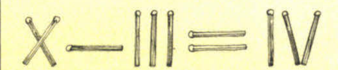
Paul se rendit chez Maurice, en voiture. A l'aller, il roula sagement à 90 km/h. Au retour, par la même nationale, à cause des bouchons, il ne roulait plus qu'à 60 km/h. Il passa ainsi en tout 7 h 30 dans sa voiture.

Quelle distance sépare Paul de Maurice ?

11



Cette opération faite d'allumettes est fausse, c'est évident ! En déplaçant deux allumettes, vous pouvez la corriger.



Lesquelles ?

15

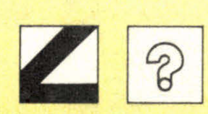
Trois cubes identiques sont posés sur la table ; sur chaque face, une couleur différente. Paul, Maurice et Albert regardent chacun un cube, et énoncent les couleurs qu'ils voient.
Paul : bleu, blanc, jaune
Maurice : orange, bleu, rouge
Albert : vert, orange, blanc
Quelle est la couleur de la face opposée au blanc ?

16

Comment faut-il logiquement compléter le dernier carré ?



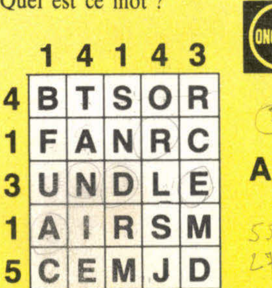




9

Le mot SALAMANDRE a été dissimulé dans la grille A. Selon le même procédé de décodage, un autre mot peut être lu dans la grille B. Quel est ce mot ?

CONCOURS



	1	4	1	4	3
4	B	T	S	O	R
1	F	A	N	R	C
3	U	N	D	L	E
1	A	I	R	S	M
5	C	E	M	J	D

A



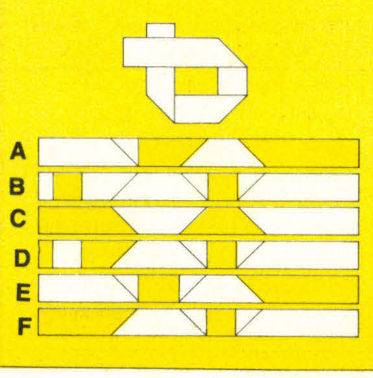
	3	4	2	5	5
5	E	L	C	T	F
2	I	E	H	U	B
4	F	R	G	E	L
2	T	S	E	I	A
5	P	V	O	L	R

B

Question « Meccarillos, cigarillos extra-fins »

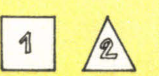
10

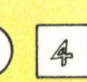
Une bande de papier blanc a ainsi été pliée ; puis la face visible a été colorée.
Parmi les bandes dépliées, de A à F, sauriez-vous reconnaître le recto et le verso de la bande pliée ?



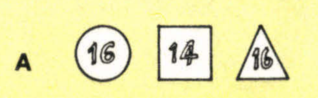
12

Quel groupe continu logiquement la série ?

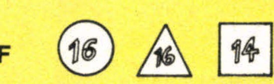






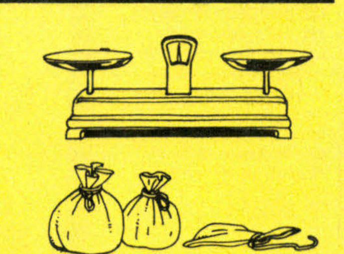







13

Maurice a deux sacs de farine, l'un d'un kilogramme, l'autre de six cents grammes. Albert voudrait lui en acheter 700 grammes. Ils ont bien une balance, un sac vide, mais pas de poids, ni de tare.
Comment Maurice doit-il procéder ?



17

En guise de rendez-vous, on vous remet le papier plié ci-dessous. En le dépliant, vous découvrirez des précisions d'un côté comme de l'autre. Alors, où allez-vous ?

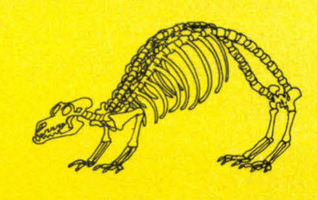


Solutions page 114

14

Le professeur a trouvé une méthode pour la nomenclature de sa collection de squelettes d'Altarien. Quel est le code du dernier squelette ?

ALT 2. 4. 1. 0

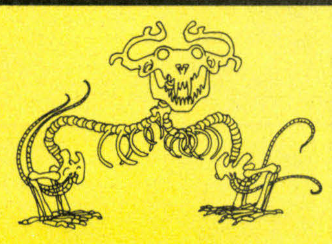




ALT 2. 2. 2. 0



ALT 3. 2. 1. 3



ALT ?

(1) A L'OMBRE DES PYRAMIDES

Ça nous démangeait depuis longtemps : explorer l'histoire des jeux, savoir à quoi on jouait dans les temps les plus reculés. Nous avons demandé à Thierry Depaulis de tenter cette exploration. Auteur de nombreux articles spécialisés, notamment sur les jeux de cartes anciens qu'il connaît bien, il a organisé l'an dernier à la Bibliothèque Nationale une importante exposition sur le jeu de Tarot.

***JEU DES CHIENS ET DES CHACALS,** en forme d'hippopotame, faience avec incrustations de verre. Egypte (VIIe-VIe siècle av. J.C.). Musée du Louvre. On ignore le véritable nom de ce jeu de parcours, mais on le surnomme ainsi à cause de ses pions : des fiches à têtes de chacal ou de chien.*



***JEU DE SERPENT** ou **MEHEN,** albâtre. Egypte (2850-2650 av. J.C.). Musée du Louvre. Aucune règle connue ne permet de reconstituer la marche du jeu.*

S'il est un domaine où règne le plus grand « flou artistique » c'est bien celui de l'histoire des jeux. Quand on ouvre certains ouvrages, on est surpris d'y trouver des affirmations qui flairent la légende à plein nez et contredisent ce qu'un autre a écrit...

Un fossé semble s'être creusé entre les chercheurs — archéologues, historiens et autres gens « sérieux », — qui ont décrit des jeux anciens selon des critères scientifiques, dans d'obscures et rébarbatives revues, et leur public éventuel, joueurs curieux de savoir, après tout, si leurs cartes chéries ou leur 421 du dimanche remontent à Cro-Magnon ou à Napoléon... Pourtant, nos estimables savants —

photos Musées nationaux, Giraudon et M. Toscas.

surtout quand ils sont archéologues et qu'ils ont trouvé des objets de jeu — n'ont pas manqué de les décrire, voire de les expliquer, références à l'appui : il suffit de lire leurs rapports. C'est ce que nous avons fait, en allant déterrer d'incroyables comptes rendus dans des publications au nom imprononçable (et souvent étranger). Comme on le verra, tout est loin d'être clair. Mais désormais, vous serez impardonnables de confondre le *Senet* et le *Tchaou* (à vos souhaits !) ou de voir un « échiquier » là où il y a un *Ludus latrunculorum*.

Au début, ça commence mal : L'Homme de Cro-Magnon et tous ses petits copains de la Préhistoire n'ont pas laissé l'ombre d'une trace de leurs jeux et ceux qui prétendent que les dés ou les osselets remontent au Magdalénien n'ont pas peur des mots ! On a beau retourner la terre



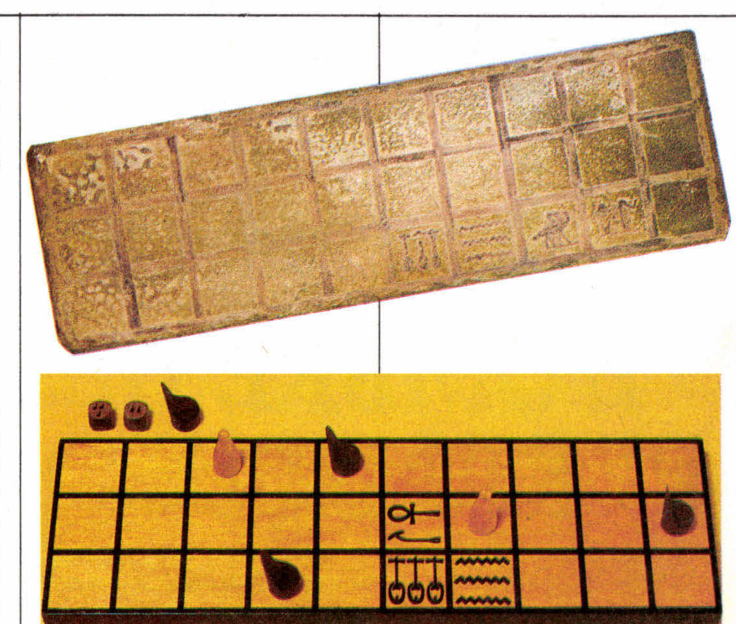
et fouiller les musées, pas le moindre petit dé, pas le moindre instrument un peu ludique, enfin, rien d'incontestable. Aussi est-il plus sage de laisser de côté nos ancêtres d'avant l'Histoire — qui jouaient, n'en doutons pas ! — et de tourner nos regards vers (suspense !) le Proche-Orient. Plus précisément, l'Égypte antique, la Mésopotamie, l'Assyrie (Irak actuel) et la Susiane (qui n'est pas un alcool, mais désigne l'Iran ancien), sans oublier la Palestine, semblent avoir été des repères de fieffés joueurs : jeu de l'oie, trictrac, dames, puisent clairement leurs racines dans ces régions-là.

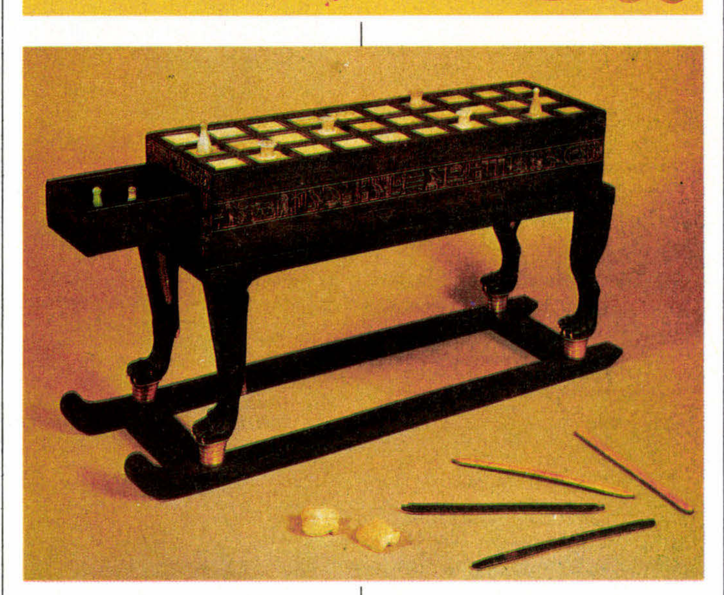
L'ÉGYPTE ANTIQUE

Les Égyptiens nous ont laissé de nombreux témoignages de divers jeux de société dont la plupart des grands musées offrent un échantillonnage (courez au Louvre, c'est la seule vitrine intéressante des salles égyptiennes !). On ne s'étonnera pas de retrouver ces mêmes jeux dans une large zone, qui était sous l'influence des Pharaons.

• Le *jeu du serpent* ou *mehen* est le jeu le plus ancien que nous connaissions. On en possède un exemplaire du IVe millénaire avant notre ère. Il représente un serpent enroulé, sous la forme d'une spirale plate — souvent en terre cuite ou en pierre — et offre une vague ressemblance d'aspect avec notre jeu de l'oie. Il se jouait avec des pions d'ivoire en formes de lion et des petites billes : on suppose qu'il s'agissait d'un jeu de parcours, mais sa règle ne nous est pas connue. Ce jeu a connu sa plus grande popularité sous l'Ancien Empire (2800-2300 avant J.C.), avant de disparaître peu après.

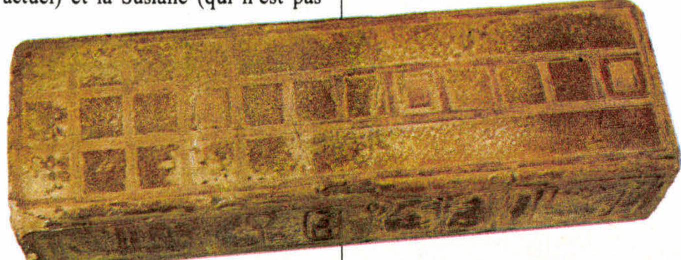
• *Le jeu des chiens et chacals* a certainement été inventé sous le Moyen Empire (environ 2000 avant J.C.) et a connu une large diffusion dans tout le Moyen-Orient. Il représente généralement une sorte de plaque, en forme de semelle, parfois ornée d'un dessin de palmier et percée de trous dans lesquels on fait avancer, selon un parcours assez compliqué, des fiches à têtes de chiens (oreilles pendantes) et des fiches à têtes de chacal (oreilles dressées). Ici ce sont des osselets qui font fonction de dés. Certains trous entraînaient des pénalités (le dixième et le vingtième) ; d'autres donnaient des points supplémentaires (quinzième et vingt-cinquième, où l'on trouve le signe « bon »), un peu comme au jeu de l'oie, dont c'est un ancêtre probable.





SENET. En haut, faïence. Egypte (vers 1500 av. J.C.). Musée du Louvre. En bas, l'exemplaire retrouvé dans la tombe de Toutankhamon. Au centre, version moderne en bois, éditée sous le nom de Pharaon. Règle inventée évidemment ! (H.A. Renz éditeur, Postfach 50 05 01. 8000 Munchen 50, RFA).

• Le jeu de *Senet* ou jeu des trente cases est incontestablement le jeu le plus connu de l'Égypte antique, à la fois par les objets conservés et par les représentations qu'on en a. Il apparaît à partir de la Ve Dynastie, c'est-à-dire vers 2500 avant J.C. et doit provenir des civilisations babyloniennes. Sur une petite boîte rectangulaire sont tracées trente cases en trois rangées de dix cases. Les pions utilisés se répartissent en deux séries, généralement en faïence : les uns sont coniques, les autres en forme de bobines. Ici encore on est peu renseigné sur la marche du jeu. On sait que certaines cases portaient malheur, d'autres étaient sans doute favorables. En guise de dés, on employait des osselets ou des baguettes à lancer.



JEU DE TCHAOU. Faïence au nom de la reine Hatschepsout. Egypte (vers 1500 av. J.C.). Musée du Louvre. Sa parenté avec le jeu d'Ur est frappante.

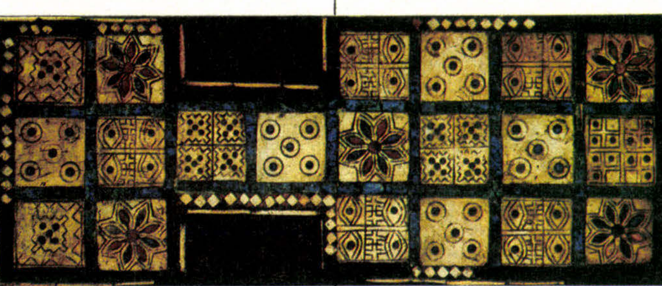
POUR CEUX QUI VEULENT TOUT SAVOIR

Il n'y a pas de meilleure présentation des jeux de l'Antiquité moyen-orientale que dans Murray, *A history of board-games other than chess*, Oxford, 1952, « bible » indispensable du spécialiste.

A L'OMBRE DES PYRAMIDES

• A partir du Nouvel Empire (vers 1500 avant J.C.), les boîtes de *Senet* portent sur l'autre face un jeu de 20 cases appelé *Tchaou* par les Égyptiens. La parenté flagrante de ce jeu avec les objets découverts en Mésopotamie par les Anglais (le *Jeu royal d'Ur*) laisse penser que les Égyptiens ont reçu ces jeux de l'Orient. Vraisemblablement, le *Tchaou* ne devait pas différer grandement du *Senet* et les deux jeux semblent bien avoir été des jeux de parcours dans le genre du trictrac, — où les pions doivent accomplir un circuit imposé à travers les cases pour revenir à leur point de départ. On soupçonne même l'existence du principe du « blocage », où l'un des deux joueurs coince son adversaire et l'empêche de progresser. Hélas, l'unique payrus donnant des règles de jeux est dans un état si lamentable qu'il est impossible d'en tirer quelque chose.

Mais on se consolera en constatant que les Égyptiens ont fait preuve d'un goût prononcé pour les jeux de parcours : deux ancêtres vraisemblables du jeu de l'oie (le serpent *Mehen* et le *jeu des chiens et des chacals*) et un archétype du trictrac, dont nous retrouverons la trace par la suite. D'ailleurs, ces formes de jeux n'étaient pas réservées à l'Égypte : en effet, on retrouve un peu les mêmes objets dans tout le « Croissant fertile », c'est-à-dire le Proche-Orient actuel.



JEU ROYAL D'UR. Irak (2600 av. J.C.). Ici une reproduction (éditée par Merit, hélas épuisée) du plus bel exemplaire connu : celui du British Museum. On peut en trouver une version en bois pyrogravé chez Arina (Couzon, 03160 Bourbon l'Archambault).

CHEZ LES ASSYRIENS

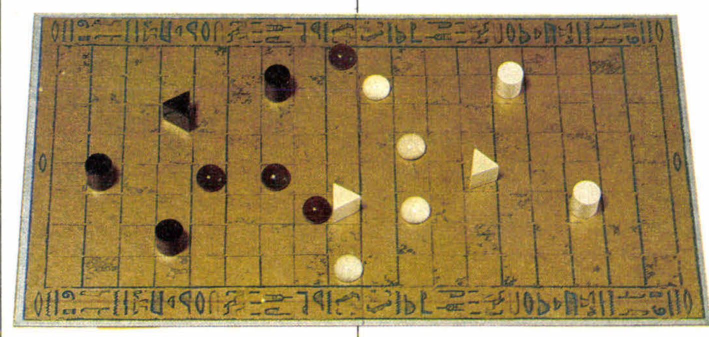
Tout le monde connaît — ou devrait connaître — le *jeu royal d'Ur*. Ce superbe objet, conservé aujourd'hui au British Museum, à Londres, a été découvert, avec quatre autres semblables, en 1927, dans le cimetière royal d'Ur (Sud de l'Irak actuel), par le grand archéologue britannique Sir Leonard Woolley. Daté des années 2600 avant J.C., ce qui est tout de même fort vénérable, il est constitué d'une armature de bois, sur laquelle on a incrusté dans du bitume une mosaïque de coquillages, d'os, de lapis-lazuli et de pâte rouge ; on a aussi trouvé des petits disques, les uns en coquillage décorés de lapis-lazuli, les autres en schiste noir décorés de points en coquillage, qui devaient servir de pions. Des « dés » à forme tétraédrique les accompagnaient. Constitué d'un plateau de 20 cases, ce jeu paraît identique au *Tchaou* égyptien, dont il est vraisemblablement le prédécesseur. Chaque joueur avait sept pions et six dés. On suppose que chacun devait amener ses pions d'un point à l'autre du parcours, puis les ramener au départ, sans se faire bloquer.

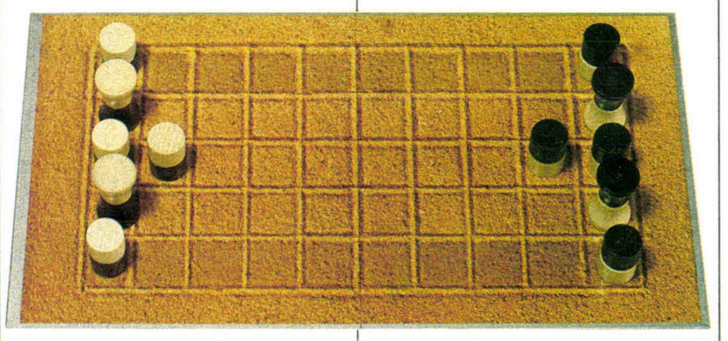
A part Ur, l'Assyrie et les autres civilisations des rives du Tigre et de l'Euphrate ont toutes connu ce type de jeu. Un autre qui paraît avoir été très répandu (notamment, en Susiane aux XIIe-IXe s. avant J.C.) est le *jeu des chiens et des chacals*, dont on trouve de nombreux exemplaires ici et là — en terre cuite ou en schiste noir, sans le palmier ! On peut en voir au Louvre, mais là, il faut bien chercher car ils sont disséminés dans le Département des Antiquités Orientales, dont les jours d'ouverture sont un des grands mystères de la Création. Vous verrez, on ne s'y bouscule pas (dommage, c'est grandiose !).

Bien sûr le nombre de trous varie grandement (souvent autour de la cinquantaine), mais leur disposition semble obéir à quelques règles simples : des trous courent le long des bords, sauf à la base et une double rangée, de dix trous chacune, se trouve au centre. Le but du jeu paraît simple : partir du centre, gagner les trous latéraux et arriver au « sommet » avec ses cinq fiches à tête de chien ou de chacal. Certains trous des côtés sont reliés à certains trous du centre, pour des raisons qui nous sont mal connues.

Ici les parcours des deux joueurs semblent totalement séparés, contrairement au *jeu royal d'Ur* et à ses cousins égyptiens, le *Senet* et le *Tchaou*, où les itinéraires se croisent permettant ainsi de « battre » un pion adverse en arrivant sur la case qu'il occupe, stratégie bien connue des spécialistes du backgammon. C'est pourquoi on voit dans cette famille de jeux, la source du trictrac et du backgammon. Mais cela c'est une autre histoire...

La prochaine fois, c'est promis, on vous parlera des Grecs et des Romains.





SETI et GIMEL. Malgré leur présentation, les règles de ces deux jeux modernes ne doivent certainement rien à l'Egypte antique. Pour les amateurs d'originalité peu soucieux d'authenticité. Bientôt disponibles en France.

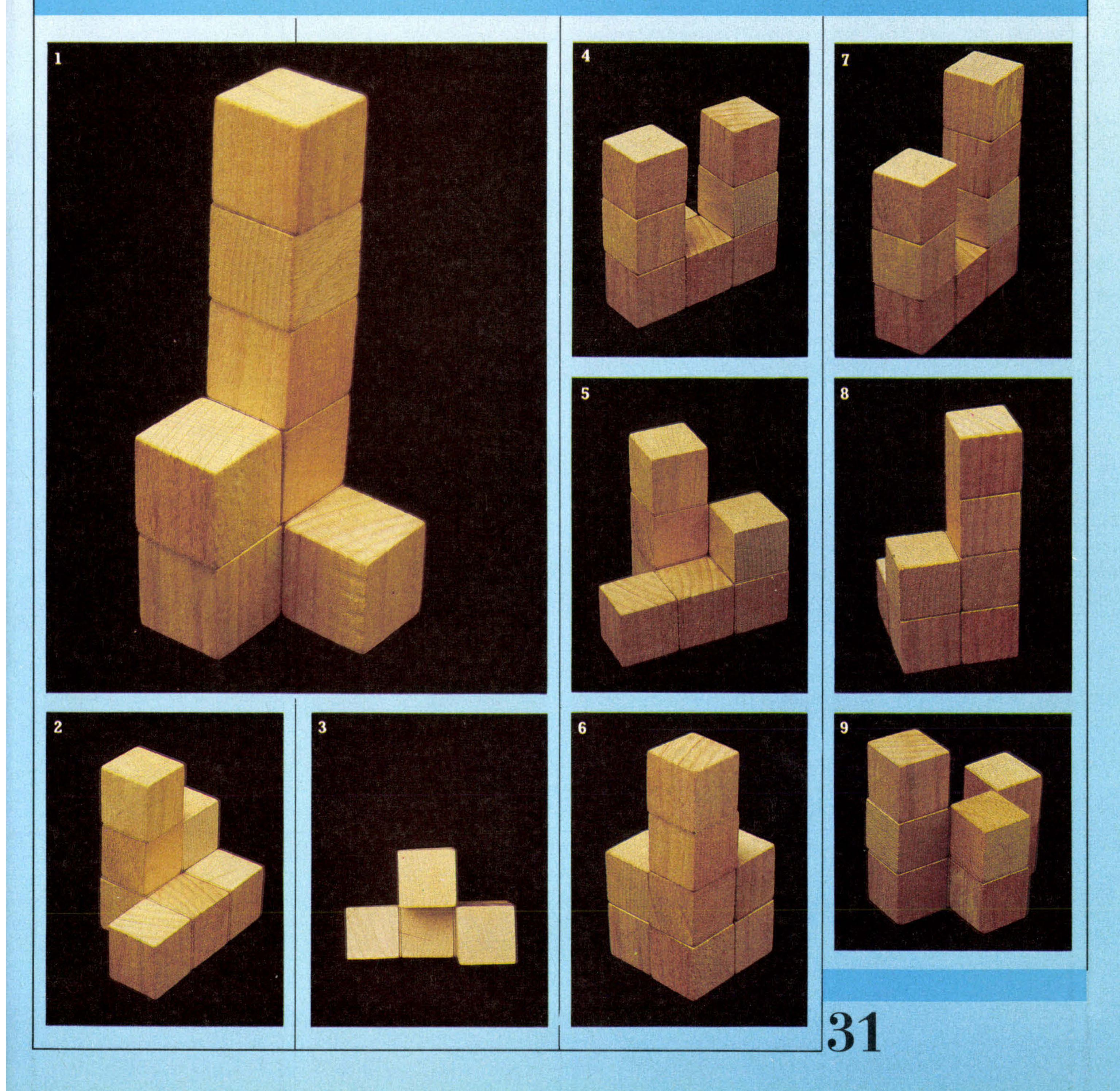
LE COIN DE L'EXPERT

Un jeu ancien étrange traîne dans votre grenier ? Une illustration de joueurs vous intrigue ? Un nom de jeu inconnu apparaît dans vos lectures ? Questionnez l'expert de J & S. Il a, *presque*, réponse à tout...

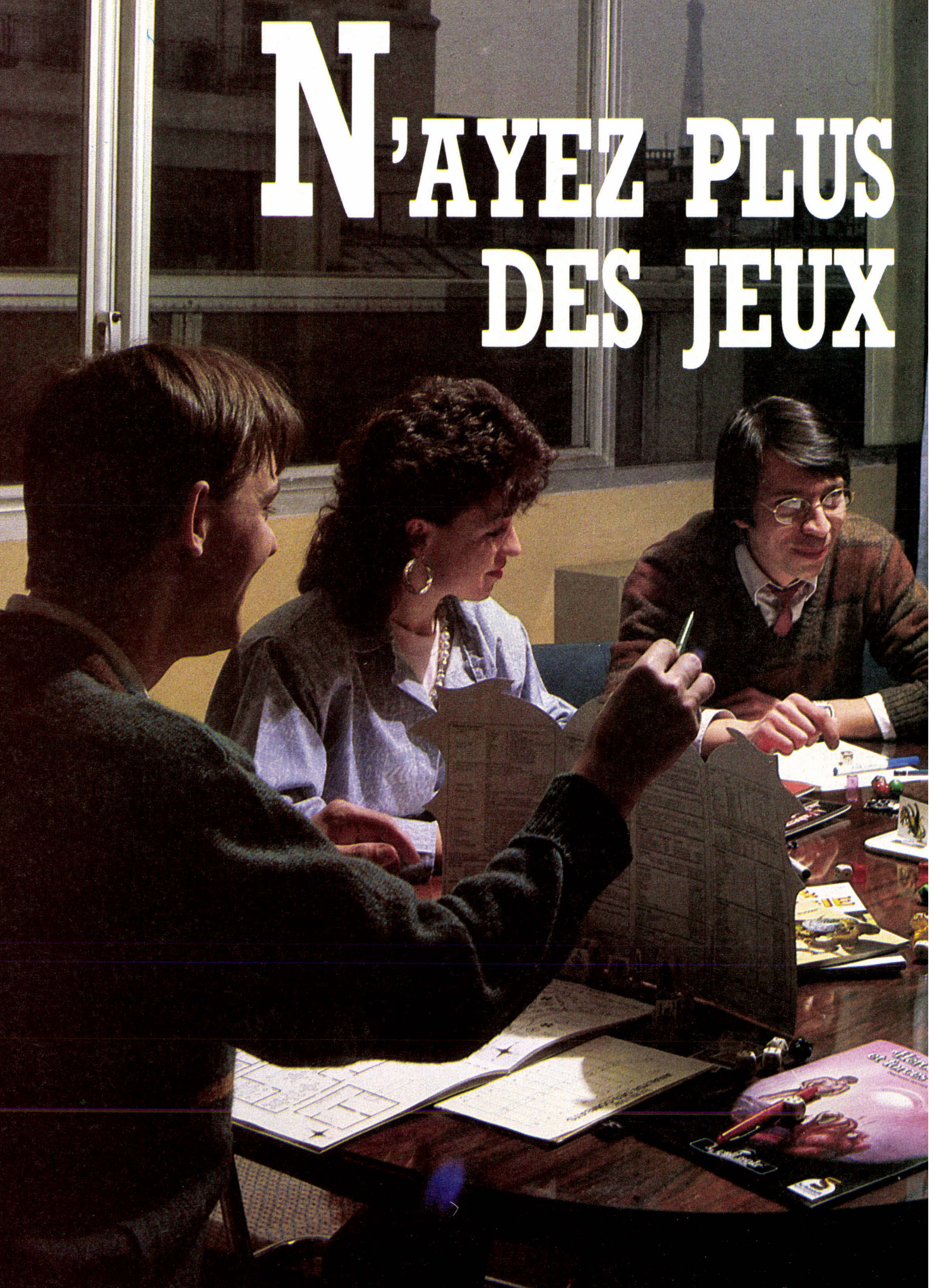
1-6-8-2-5-3-9-4-7

LA SEQUENCE

Voici une séquence de cubes. A partir de la configuration 1, on a, à chaque fois, déplacé un cube et un seul des huit cubes qui la composent... Trouvez l'ordre exact de la séquence. A quelle configuration aboutit-on ?
Solution page 115



N'AYEZ PLUS DES JEUX



PEUR DE ROLE !

Oh, nous savons bien que ce n'est pas l'évocation d'un dragon à deux têtes, d'un homme-lézard gluant ou d'un squelette farceur qui risque de vous effrayer. Mais il n'en reste pas moins que de nombreux joueurs, même parmi les habitués des jeux les plus complexes, demeurent résolument méfiants à l'égard des jeux de rôle. Sans doute parce qu'ils craignent de s'égarer dans une activité aux règles obscures et ésotériques, réservée aux seuls initiés. Pourtant, les jeux de rôle... ce n'est pas sorcier. Nous vous invitons à en découvrir le mode d'emploi, pas à pas.



THIERRY PAUNIN, PIERRE ROSENTHAL ET GILDAS SAGOT

Voici une définition bien théorique du jeu de rôle. Elle n'a d'autre but que d'en réunir les termes-clés que nous avons développés dans les pages suivantes. Pour chacun d'eux, vous trouverez un exposé théorique (△), les règles pratiques (○) et bien sûr, nos conseils (□).

Jeu rassemblant autour d'une table (1) de 2 à 10 participants (2). L'un des joueurs est appelé "Meneur de jeu" — M.J. — (3). Celui-ci invite les autres joueurs à tenir un rôle (4) et à explorer sous forme de dialogue un univers soumis à de nombreuses règles (5) et précisément décrit dans un scénario (6).

Chaque joueur va choisir, façonner et incarner un personnage (7) qui sera investi d'une mission (8) à réaliser. Chaque personnage est doté de caractéristiques (9) physiques et psychologiques spécifiques, déterminées en début de partie.

La fonction du Meneur de jeu (M.J.) est essentielle car c'est lui qui dirige les aventures, articule les séquences (10) de simulation (11) en fonction du scénario et incarne tous les personnages secondaires (12) de l'histoire.

Pour la résolution de la plupart des actions, il se servira de dés souvent spéciaux (13). La durée d'une partie (14) est très variable en fonction de la longueur propre du scénario, bien sûr, mais aussi de l'inventivité du M.J, ainsi que de l'attitude des joueurs. Le matériel peut aussi s'enrichir d'extensions (15) : le M.J. peut utiliser un écran de jeu (16), les personnages peuvent être représentés par des figurines (17).

A côté des innombrables jeux anglo-saxons, on trouve aujourd'hui un bel éventail de jeux en français, traductions ou œuvres originales. A vous de choisir (18).

N'AYEZ PLUS PEUR DES JEUX DE RÔLE !

1

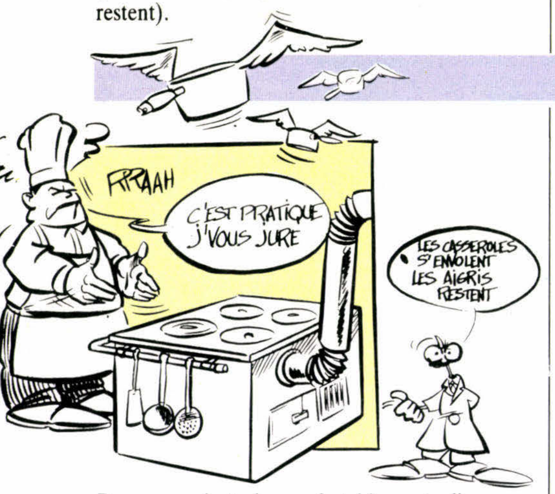
TABLE ET MATÉRIEL MINIMUM

△

Le jeu de rôle se déroule n'importe où, à la seule condition que les joueurs puissent parler. Il ne nécessite donc aucun autre matériel que l'imagination des joueurs.

○

Si vous avez déjà assisté à une partie de jeu de rôle, vous savez qu'il y a une grande différence entre cette théorie et la pratique. Les joueurs sont toujours réunis autour d'une table généralement avec nombre d'accessoires. Mais ne nous intéressons ici qu'au minimum.
Tout d'abord, il faut de quoi écrire et corriger. Donc papier, gomme et crayons. Car s'il s'agit d'un jeu de dialogue, il faut se rappeler de ce qui a été dit (les paroles s'envolent, les écrits restent).



Pour pouvoir écrire confortablement, disposer ses feuilles devant soi, c'est donc autour d'une table que l'on jouera.

□

Prévoir une table suffisamment grande pour que chaque joueur soit installé à son aise. Pensez-y avant d'inviter huit amis à faire une partie si vous ne disposez que d'une table de bridge! De plus, le M.J doit pouvoir cacher aux joueurs son scénario, ses notes, ses plans et certains tirages de dés. Il sera donc placé en bout de table, son matériel caché derrière son écran. Il va donc à lui seul occuper un côté de la table ! Il doit enfin pouvoir s'isoler avec un joueur ou un groupe de joueurs. Il est utile d'avoir accès à une pièce voisine.

2

LES PARTICIPANTS

△

Une partie de jeu de rôle rassemble au minimum deux participants: un M.J et un joueur. On indique souvent le chiffre de douze comme maximum. Dans tous les cas, l'un des participants devra être le M.J, chargé d'animer la partie. Le ou les autres seront les acteurs, les joueurs. Le nombre idéal de joueurs pour une partie dépend à la fois du jeu et du scénario d'une part, de la maîtrise du M.J. et du comportement des joueurs d'autre part. N'importe qui peut participer à un jeu de rôle.
Aucune connaissance particulière, aucune technique n'est indispensable, ni même nécessaire.

○

L'âge ? Il n'y a pas d' âge pour commencer à jouer aux jeux de rôle. Pourquoi ne pas essayer dès dix ans *Donjons & Dragons* ou *L'Oeil noir?* Pourtant, certains sont assurément destinés à un public plus âgé. Soit par leur complexité comme *Légendes,* soit par leur thème comme *L'appel de Cthulhu.*





Le nombre de joueurs? Des jeux, en général les plus récents comme *Rêve de Dragon,* où les personnages sont vraiment créés à la convenance des joueurs, peuvent effectivement se pratiquer avec deux participants. En revanche, les jeux qui imposent des classes de personnages, c'est-à-dire où le joueur tiendra le rôle d'un personnage prédéterminé par sa "profession", impliquent en général un plus grand nombre de participants. Ainsi, par exemple, la règle de *Donjons & Dragons* prévoit quatre types de personnages : le guerrier, le magicien, le voleur et le prêtre. Il sera donc évidemment préférable de rassembler au moins quatre joueurs, chacun jouant l'un des personnages.
En tout cas, le jeu de rôle étant essentiellement un jeu de communication, la présence d'un groupe conséquent reste souhaitable.

□

Ce sera au M.J de veiller à réunir un groupe ne souffrant pas d'incompatibilités psychologiques ou culturelles. Il devra enfin savoir, qu'à partir de 7 ou 8 joueurs, il devra faire preuve d'un remarquable sens de l'organisation et de l'animation de groupe pour que la partie ne sombre pas dans le chaos... ou l'ennui.

3

LE MENEUR DE JEU

△

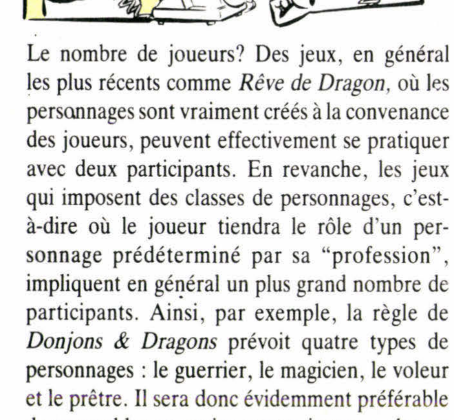
Il va faire jouer un scénario qu'il s'est procuré "tout fait" ou qu'il a lui-même conçu. Il décrit aux joueurs la situation initiale, leur expose leur mission. Il veille à l'application des règles lors de la création des personnages puis tout au long de la partie où il répondra aux joueurs et leur indiquera les conséquences des actions qu'ils entreprendront.

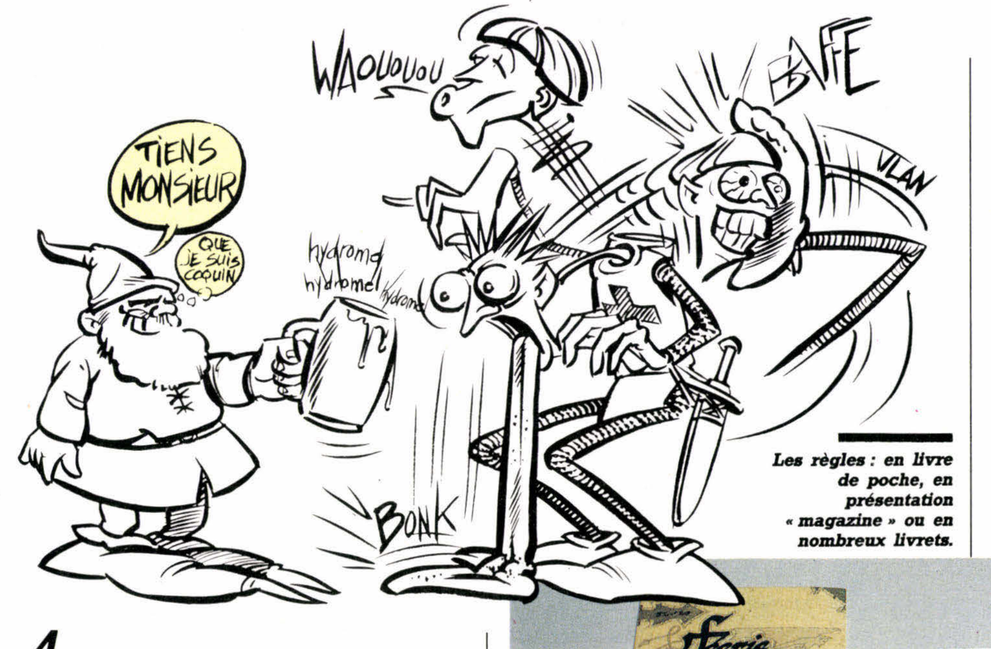
○

Tout d'abord, outre les règles qu'il doit parfaitement maîtriser, il doit connaître précisément le scénario qu'il fait jouer. Cela lui évitera de fouiller dans ses papiers à tout moment, et de briser le rythme de l'aventure.
Il doit savoir être ferme et diplomate. Comme il est arbitre, sa parole fait loi.
Il doit être prêt à improviser à tout moment. Il est inévitable que les joueurs entreprennent des actions non prévues. A lui d'intégrer ces événements à son histoire. Ses talents de comédien ou de conteur vont être à l'épreuve. Ses descriptions ou ses interprétations devront contribuer à ce que les joueurs s'imaginent réellement dans un monde autre.

□

Il existe deux attitudes extrêmes de Meneur de Jeu (M.J.), sachez les reconnaître.
Il y a le non-interventioniste total. Il applique les règles à la lettre. Si les joueurs restent quatre heures bloqués dans une situation, c'est leur problème. Mais si ceux-ci décident qu'ils en ont assez et quittent la table, cela va devenir le sien!
Puis à l'opposé, le démiurge omniprésent. Il a prévu que les joueurs doivent poursuivre leur route vers le nord. S'ils décident d'aller au sud, il vont voir leur route coupée par un tremblement de terre. Si l'un des joueurs conteste une décision du M.J, il sera la cible unique et privilégiée de dix gobelins qui "passaient par là".
Un jeu de rôle est une affaire entre un M.J et des joueurs. Ne laissez pas un mauvais meneur vous dégouter définitivement... Essayez en d'autres!





Les règles : en livre de poche, en présentation « magazine » ou en nombreux livrets.

4

RÔLE

△

Eh oui, jouer à un jeu de rôle, c'est avant tout, "jouer" un "rôle". Et pourtant, de nombreux joueurs ont tendance au bout d'un moment à oublier la ligne de conduite de leur personnage, ne tenant compte que de ses caractéristiques, sans se soucier de sa "psychologie".
Le jeu perd alors l'un de ses principaux attraits. C'est dans ce cas au M.J de rappeler ses joueurs



à l'ordre : "mais non! Espèce de brute sanguinaire. Tu es assez fort pour porter le lourd fardeau du pauvre mendiant aveugle, mais si ce n'est pas pour lui voler, une telle idée ne te viendrait jamais à l'esprit ! »

○

Y-a-t-il de "mauvais" rôles ? *Donjons & Dragons* a été beaucoup décrié à cause de son "alignement" qui classe les personnages entre Bons et Méchants. Les moralisateurs lui reprochent ces "mauvais" rôles qui avilissent notre belle jeunesse. C'est évidemment ne pas savoir ce qu'est le propre du jeu et ne pas comprendre qu'on peut jouer au *Monopoly* sans avoir l'âme d'un spéculateur sans scrupules.

□

Vous n'entrerez pas aisément dans la peau d'un personnage se résumant à une fiche technique ! Et pensez aux autres joueurs qui devront cohabiter (!) avec lui. Autant pour vous que pour les autres, il importe que vous donniez consistance à votre personnage. Faites-en une description physique et psychologique complète. Ne craignez surtout pas d'entrer dans des détails superflus. Racontez l'histoire de sa vie.
Inventez-lui des tics, des lubies, des allergies, un accent... Il adorera les rousses et la gelée de groseilles, détestera les barbus et les jeux de hasard, ferait n'importe quoi pour une gorgée d'hydromel mais hurlera à la vue d'un nain (quand il était petit, il a surpris sa mère, Blanchecoco, et sept de ces créatures...) Imaginez-le face à un nain barbu lui offrant une chope d'hydromel!

5

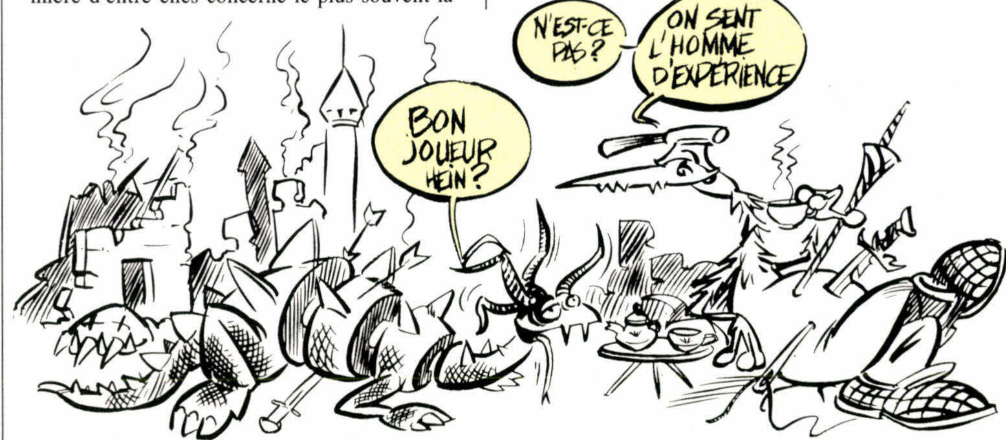
LES RÈGLES

△

Comme tout jeu, un jeu de rôle possède ses règles. Si la pratique fait un large appel à l'imagination, on ne fait pas plus "n'importe quoi" dans un jeu de rôle qu'au go ou au bridge.

○

Les règles se divisent en général en trois parties, sous la forme d'un ou plusieurs livrets. La première d'entre elles concerne le plus souvent la



création des personnages. La seconde regroupe l'ensemble des moyens de gérer une partie, ainsi que les événements divers : ce sont les règles de simulation. La dernière enfin nous donne un aperçu du monde dans lequel se passe le jeu. Elle donne parfois aussi les conseils pour concevoir des scénarios.

□

Les règles doivent être lues et parfaitement assimilées par le Meneur de jeu. Dans la plupart des jeux en revanche, il n'est pas indispensable, pour le joueur de les lire ni même de les connaître.
Est-ce préférable ? Nous pensons que oui. Pourtant, certains M.J préfèrent des joueurs innocents. Cela ne se justifie à notre avis que dans quelques cas particuliers.
Si dans un scénario les personnages sont censés n'avoir jamais vu, même n'avoir jamais entendu parlé des dragons, il est bien sûr gênant que les joueurs connaissent leurs moindres caractéristiques !

Certains regrettent que des règles induisent des comportements et une "philosophie" au lieu de rester neutres et "objectives". Ainsi dans *Donjons & Dragons*, l'expérience récompense avant tout pillages ou massacres de monstres. A l'opposé, dans *Bushido* (non traduit en français), le joueur en bénéficiera, s'il accomplit dans les règles de l'art les gestes rituels du samouraï, comme la cérémonie du thé ou la composition d'un poème.
Plutôt que de rechercher une improbable, et selon nous peu souhaitable, neutralité, choisissez la philosophie qui vous convient le mieux.

N'AYEZ PLUS PEUR DES JEUX DE RÔLE !



Les modules : des scénarios complets, prêts-à-jouer, vendus dans le commerce. En général destinés à un jeu particulier, parfois à tous les jeux d'un même thème.



6

LE SCÉNARIO

△

Le scénario est la base de l'aventure que vont vivre les joueurs. S'il est du domaine du M.J de faire jouer le scénario, il n'est cependant pas obligé de l'écrire. Il existe pour presque tous les jeux des scénarios assez longs, pour un prix qui varie entre 30 et 120 francs.

Dans la plupart des jeux, vous trouverez un scénario d'initiation, destiné à vous familiariser avec ce type d'écriture.

○

Un scénario ne se présente pas exactement comme un roman ou une nouvelle classique. Sa plus grande particularité étant que la succession des événements dépende en partie des choix des joueurs, il est souvent disposé comme un ensemble de petits modules.

Classiquement, un scénario comprend cinq parties :

1. un historique. Que le jeu se déroule dans des lieux et des époques réels ou dans un monde totalement imaginaire, il est indispensable de donner le contexte, l'atmosphère ainsi que des éléments précis de l'aventure que l'on va jouer. Cela peut commencer par la situation économique des Etats Unis en janvier 1923 ou encore par "Il était une fois dans un pays merveilleux, un roi à la bonté proverbiale. Son bonheur était parfait, car la Princesse Anne, sa fille, était la plus ravissante jeune fille que la terre ait jamais portée. Hélas, il se trouve toujours des âmes noires qui ne peuvent supporter la joie d'autrui. Et la maléfique Vispéria était de celles-là..."

2. une introduction pour les joueurs. Comment les personnages vont-ils s'engager dans l'aventure? De quelles informations vont-ils bénéficier ? Cette introduction doit apporter les réponses à ces questions.

Exemple: "Pauvres aventuriers, votre aubergiste vous rappelle que si vous ne le payez pas pour demain soir, il vous jettera à la ruelle. Un bruit attire votre attention: c'est le héraut du Roi qui fait une proclamation. "Oyez, Oyez, un grand malheur a frappé notre pays. Notre bonne Princesse vient d'être enlevée..."

3. La description de tous les personnages secondaires. Comme le M.J va devoir faire intervenir et interpréter tous les personnages autres que ceux des joueurs, il lui faut un guide pour chacun d'entre eux. Il devra au moins donner toutes leurs caractéristiques mais des précisions psychologiques ne seront jamais superflues.

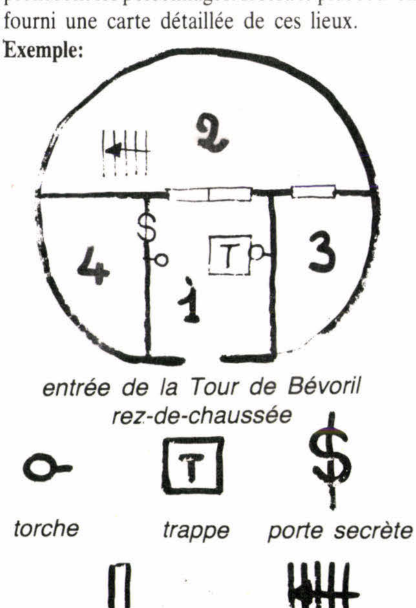
Vispéria : magicienne du 7 ᵉ cercle du Serpent. Faible vitalité. Toujours habillée d'une longue robe noire. Grande, cheveux courts et rouges, yeux noirs. Très hautaine, la moindre manifestation d'un bon sentiment la met dans une rage folle. Elle n'aime que son chat noir qui est son bien le plus précieux.

4. une chronologie. Il est souvent utile de posséder des renseignements sur les positions et les agissements des personnages importants en fonction du temps.

Vispéria vit dans la tour de Bévoril et n'en sort pratiquement jamais. Pourtant, dans dix jours, à minuit, elle doit se rendre à la grotte du Serpent pour y immoler la Princesse qu'elle retient prisonnière.

5. une description complète des lieux. Tous les lieux suceptibles d'être explorés par les personnages doivent être soigneusement décrits, avec tous leurs éléments visibles et cachés, ainsi que les conséquences des actions qu'y entreprendront les personnages. Il sera le plus souvent fourni une carte détaillée de ces lieux.

Exemple:



Vous découvrez à votre droite et votre gauche des torches qui éclairent les hauts murs de pierre noire. En face de vous, fermée, une porte massive à double battant. Vous ne voyez rien d'autre de particulier et notamment pas d'autres voies d'accès.

a. Si un joueur déplace la torche de droite, il ouvre une trappe qui le fera tomber dans un puits de 15 mètres de fond.

b. Si un joueur déplace la torche de gauche, il ouvre dans le mur un passage secret qui conduit à la pièce 4.

c. La porte du fond est fermée de l'intérieur par des barres de bois. Il faut la défoncer à la hache. Elle donne sur la pièce 2.

□

Evidemment, il est souvent plus amusant d'écrire et de faire jouer ses propres scénarios. Nous ne le conseillons pas aux débutants. Commencez par utiliser tel quel le ou les scénarios de la boîte de base. Puis après un peu d'expérience, achetez un scénario tout fait et tentez de l'enrichir et l'agrémenter de vos propres idées. Quand vous sentirez que les joueurs apprécient votre adaptation, il sera temps de vous mettre à la création complète.

Ne soyez pas dérouté par les différents noms utilisés pour décrire les scénarios. Le plus courant est *module*. *Aventure* désigne plutôt une histoire jouée seule, avec des choix prédéfinis. Si vous rencontrez le mot *campagne*, sachez qu'il s'agit d'un ensemble de plusieurs scénarios, qui pourront être joués indépendamment, quoique liés par un thème commun.

Exemple de *campagne* : le Tour du Monde en 80 jours.

1er scénario : l'Afrique ; 2e scénario : l'Inde ; 3e scénario : l'Amérique.

7

LES PERSONNAGES

△

Chaque joueur incarne le rôle d'un personnage. Il va d'abord le créer c'est-à-dire lui attribuer un certain nombre de caractéristiques. Il lui restera ensuite à le faire "vivre" car c'est vraiment lui qui partira à l'aventure.

○

Suivant le jeu, il y a plusieurs façons de créer un personnage.

1. choix ou hasard. Toutes les caractéristiques du personnage peuvent être déterminées par des jets de dés, ainsi que ses capacités et parfois ses motivations.

Au contraire, d'autres jeux proposent un certain nombre de points à répartir suivant la volonté du joueur. Plus nombreux sont ceux qui pratiquent un mélange, plus ou moins judicieux, des deux systèmes.

b. classe ou talent. Il existe des jeux où l'on choisit la "classe" de son personnage, en d'autre termes sa profession. Cette profession impose des limites et offre certaines possibilités particulières. L'avantage est de caractériser les différents types de personnages à jouer et de permettre un choix plus rapide au joueur. Le désavantage est une certaine uniformité, les personnages de même classe étant assez équivalents. D'autres jeux proposent au joueur de choisir les différents talents qu'il va donner à son personnage. Il le construit petit à petit, sur mesure, en répartissant un certain quota de points entre ces divers talents. Cette méthode est plus lente, car elle nécessite pour être efficace que le joueur ait une connaissance plus approfondie des règles. (A quoi sert exactement chaque talent ? Dois-je lui donner une forte ou une faible valeur ?).

c. héros ou inconnu ? Il existe maintenant des jeux de rôle inspirés de personnages connus du cinéma, de la littérature ou de la BD. Dans ces jeux, on vous propose souvent d'incarner l'un des héros de l'oeuvre en question. De James Bond à Indiana Jones en passant par les "Super héros" style Superman ou l'Homme-Araignée. On a alors le plaisir de faire jouer un personnage souvent exceptionnel. L'avantage est que l'on le connait bien, ce qui permet de mieux le jouer.



Par contre, cette méthode retire à l'imagination. Et surtout, on commence avec un héros, qui a déjà prouvé ses hauts faits. Il peut sembler bien plus intéressant de prendre un personnage inconnu... et de le faire devenir un héros !

8

BUT DU JEU

△

Quel est le but du jeu ? N'y en a-t-il tout simplement pas ? Ou au contraire est-ce très précisément de tuer le plus grand nombre de dragons ou d'amasser le plus grand nombre de pièces d'or ? Ni l'un ni l'autre. Il s'agit d'abord de jouer le rôle d'un personnage, et de vivre à travers lui une aventure.

○

En fait, chaque scénario propose aux joueurs un but précis, une mission à accomplir. Mais cet objectif est collectif. Rien, dans les règles ou le scénario, n'incite en général à une compétition entre les joueurs. C'est peut-être cette absence de vainqueur qui laisse croire à une absence du but du jeu. Pourtant, dans la pratique, lorsque l'un des personnages (imaginaires) meurt pendant la partie, le joueur (réel) n'a plus qu'à quitter la table et laisser les autres continuer. Il n'est pas étonnant que certains joueurs en concluent que la survie individuelle est bien plus importante que le but collectif à atteindre. D'autant plus que la règle prévoit généralement de récompenser le personnage qui a connu une certaine réussite par un accroissement de ses capacités. Cela renforce évidemment les comportements individualistes.

Ce sera encore une fois au M.J d'imposer un juste milieu entre l'attitude la plus collective qui risque d'engendrer des parties un peu trop sages

et le chacun-pour-soi absolu qui tournera au règlement de compte permanent. Dans le premier cas, il ne sera pas difficile d'encourager sensiblement la moindre initiative individuelle. Dans le second, de lourdes pénalités imposées aux personnages en conflit devraient suffire à calmer les joueurs.

□

Quoi qu'il arrive, n'oubliez jamais que le jeu de rôle n'est... qu'un jeu. Si vous avez lamentablement échoué dans une partie, vous ferez mieux à la suivante. Mais si vous avez obtenu une réussite exceptionnelle en trahissant tous vos compagnons, pensez qu'ils risquent de s'en souvenir... et de ne plus vous inviter la prochaine fois.



N'AYEZ PLUS PEUR DES JEUX DE RÔLE !



9

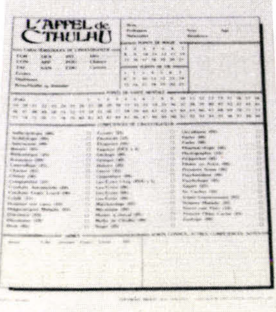
CARACTÉRISTIQUES

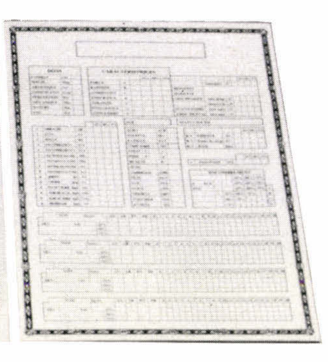
Les caractéristiques sont le profil chiffré du personnage qu'interprétera le joueur. Quelles que soient les décisions prises lors de la partie par les joueurs, leur réussite ou leur échec dépendra en grande partie de ces caractéristiques.

Dans la vie de tous les jours, chaque personne peut être définie par des caractéristiques. Ainsi, nous pouvons découvrir quelques-unes des caractéristiques de Monsieur Jean Estratji : Taille : 1m82, Poids : 76 kg, Groupe sanguin : A +. Possède un doctorat en ludotique, etc.
Il en est de même dans les jeux de rôle : pour créer un personnage, on va lui affecter des caractéristiques. Le nombre de celles-ci peut varier entre quatre et une cinquantaine suivant la complexité du jeu et son degré de simulation. On attribue en général une valeur chiffrée à chacune d'entre elles, afin de pouvoir les comparer, et appliquer facilement des règles.
Comment sont en général réparties les caractéristiques ? Tout d'abord viennent celles qui constituent l'ossature même du personnage. Elles sont physiques (comme Force, Dextérité, Agilité, Taille) et mentales (comme Intelligence, Volonté, Décision).

Les feuilles de personnage : véritables fiches d'identité, vous y consignerez les caractéristiques et l'équipement de votre personnage.







Puis suivent toutes celles qui correspondent aux activités spécifiques des personnages dans leur monde (la conduite automobile, la sorcellerie, etc...)

Enfin, apparaissent dans certains jeux des profils psychologiques spécifiques (bon, mauvais, claustrophobie, etc.).
Tirées au hasard, librement choisies ou mieux déterminées par un système conciliant hasard et choix, les caractéristiques seront consignées par chaque joueur sur sa feuille de personnage.
Souvent la règle permet de déterminer mathématiquement, à partir de ces caractéristiques principales, un certain nombre d'aptitudes particulières. Un personnage doué d'une vue exceptionnelle, adroit, bénéficiant d'un esprit de décision et de réflexes à toute épreuve sera sans doute un excellent tireur. Ces aptitudes seront elles aussi mentionnées sur la feuille de personnage.

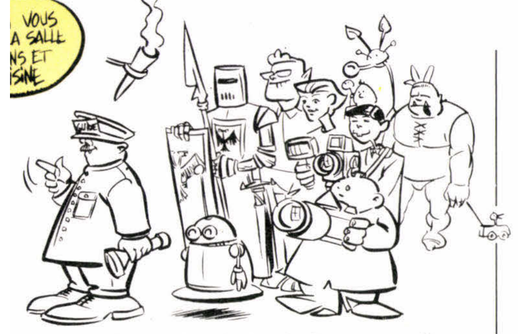
C'est par l'attribution des caractéristiques que l'on construit son personnage. Cette opération peut ne durer que quelques minutes, mais aussi parfois dépasser l'heure. Tenez compte de cette durée lors de votre première partie.
Les caractéristiques d'un personnage n'ont pas forcément à être connues des autres joueurs. Chaque tirage se fera alors isolément entre le M.J et chacun des joueurs.
Mais, si le scénario n'impose pas cette discrétion, on gagnera un temps précieux en créant ensemble tous les personnages.

10

LA SÉQUENCE

Toute partie d'un jeu de rôle est décomposable en une suite de petites séquences. Chacune de ces séquences s'articule de la façon suivante :
1. Le M.J décrit aux joueurs la situation dans laquelle ils se trouvent, de leur point de vue, à un moment donné de l'aventure ;
2. Les joueurs décident de l'action qu'entreprennent leurs personnages. Ils l'annoncent au M.J ;
3. Le M.J, avec l'aide du scénario et par l'utilisation des règles, décide des conséquences du comportement des personnages.
4. On revient en 1, avec une situation modifiée. Et ainsi de suite...

Exemple :
les joueurs pénètrent dans l'antre de la sorcière Vispéria, décrit dans le scénario. Nous supposerons qu'il y a trois joueurs : Alfred, Bernard et Caroline, qui interprètent les rôles de Arwin, Bobo, et Cassandre.
1. Le M.J. : "Vous découvrez à votre droite et votre gauche des torches qui éclairent les hauts murs de pierre noire. En face de vous, fermée, une porte massive à double battant. Vous ne voyez rien d'autre de particulier et pas d'autres voies d'accès." (Pour visualiser la situation, il fait un dessin de la pièce sur un bout de papier).
2. Alfred : "Il faut se dépêcher de sauver la Princesse. Moi, Arwin, je vais vers la porte et j'essaye de l'ouvrir."
Bernard : "Quelle brute bornée. Je suis sûr



qu'une des torches déclenche l'ouverture d'une porte. D'ailleurs, je vais faire pivoter celle de droite."

Caroline : "Je sens, moi, qu'elles ne nous apportent rien de bon. Puisque tu te charges de celle de droite, je m'approche de celle de gauche. Mais je l'examine soigneusement sans la faire tourner."

3. Le M.J : "Arwin, tu t'aperçois que la porte est bloquée. Au même moment, tu entends un grand cri derrière toi. C'est bobo, qui tombe dans une trappe. Elles s'est ouverte sous lui quand il a touché la torche. Quant à toi, Cassandre... (il consulte les règles de simulation, les caractéristiques de Cassandre, puis lance les dés derrière son écran. Le résultat est favorable à Caroline, elle a remarqué le passage secret) avant d'entendre le cri, tu as pu te rendre compte que le mur derrière la torche est différent du reste de la pièce."

11

SIMULATION

△

Tout univers possède ses lois. Celles des mondes fantastiques du jeu de rôle sont les règles inventées par les auteurs. Si elles n'existaient pas, le M.J. serait le maître absolu de toutes les décisions et les joueurs auraient l'impression d'être ses pions plutôt que de participer à un jeu.

Pour être imaginaires, ces mondes n'en doivent pas moins être cohérents. Il s'agit certes de jeux de fantaisie, mais bien aussi de simulation. Libre à un auteur de proposer aux joueurs les monstres issus de son imagination. Mais qui admettrait que le plus redoutable dragon puisse être terrassé par la gifle d'une jeune fille? Ou que l'apprenti voleur le plus inexpérimenté aille sans coup férir, dérober tout l'or de Fort Knox ?

○

Chaque décision prise dans un jeu de rôle doit être sanctionnée par un succès ou un échec. Le plus simple serait, à chaque tentative, de lancer une pièce de monnaie, et de déclarer pile la réussite, face l'échec.

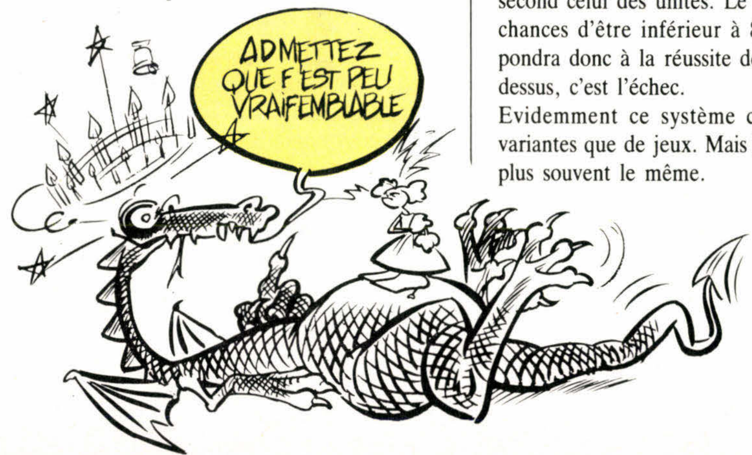
La simulation serait peut-être correcte dans le cas d'un magicien moyen tentant de changer un crapeau en colombe mais le resterait- elle si un guerrier désarmé décidait de défier les vingt-sept géants qui lui barrent la route ? C'est pourquoi les règles prévoient le plus souvent un jet de dé, qui doit essayer de simuler au mieux la probabilité de la réussite de la tentative en fonction des caractéristiques du personnage et de la difficulté de l'épreuve.

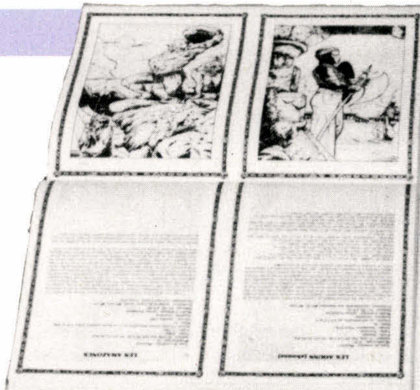
On comprend aisément qu'un personnage A, qui a une caractéristique de force plus élevée que le personnage B, arrive aisément à le battre au bras de fer. Le problème se complique si l'on veut faire intervenir le fait que leurs bras sont de longueurs différentes, que l'un des deux a bu plus que de coutume... On peut continuer ainsi à l'infini.

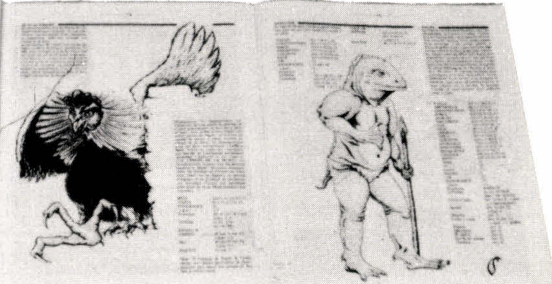
Il existe des jeux dont le système est extrêmement satisfaisant et tient en trois pages. Il en est d'autres où il prend plus de 120 pages, sans que cela préjuge de sa valeur par ailleurs. Le principe de base le plus largement répandu est "le tirage sous une aptitude". Il est particulièrement aisé à comprendre lorsque celle-ci est exprimée en pourcentage et que l'on utilise les dés à 10 faces. Lors de la création de votre personnage, celui-ci a été doté d'une bonne intelligence et d'une grande dextérité. Les règles ont permis de calculer qu'il en tirait une excellente aptitude à désamorcer les pièges : 83 %. Cela veut dire qu'il aura en général 83 % de chance d'y parvenir.

Voici, au cours de la partie, notre personnage face à un piège. Il annonce qu'il tente de le désamorcer. Lui-même, ou le M.J. à sa place (voir "dés") va jeter les deux dés à dix faces. Le premier donne le chiffre des dizaines, le second celui des unités. Le nombre a 83% de chances d'être inférieur à 83. Ce cas correspondra donc à la réussite de la tentative. Audessus, c'est l'échec.

Evidemment ce système connait autant de variantes que de jeux. Mais le principe reste le plus souvent le même.







Des personnages non-joueurs prêts à venir hanter vos scénarios.

□

Pour rester vivant, le jeu doit être rapide. Les fréquents tirages de dés ponctuent la partie, mais ne doivent pas la hacher. Il est insupportable de voir avant chacun d'eux, le M.J. feuilleter fébrilement les règles pour trouver le passage exactement adapté à la situation. Le M.J. sera donc partagé entre le soucis de maintenir le rythme de la partie tout en assurant une simulation correcte. Souvent l'application d'un ou deux principes de base, un peu de bon sens et le souci de rester logique remplaceront avantageusement quantité de détails de règles. L'important restant évidemment de ne pas trahir l'esprit du jeu.

12

PERSONNAGES NON JOUEURS

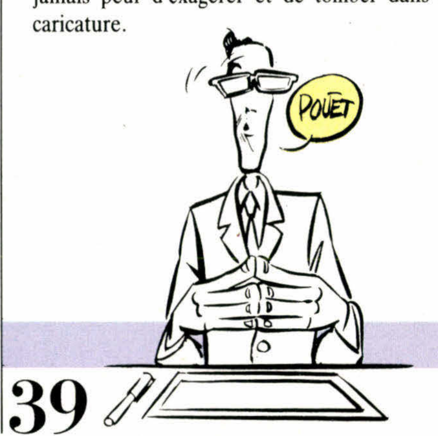
△

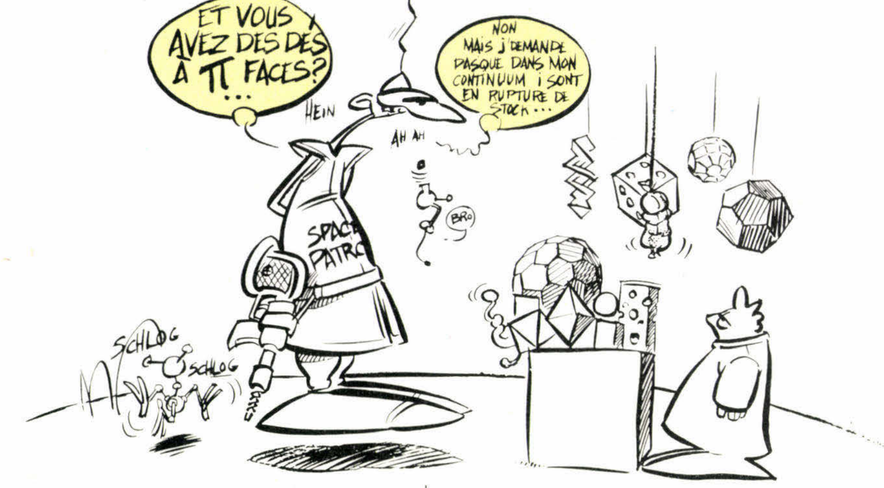
Les personnages non joueurs sont tous ceux que devra incarner tour à tour le M.J. Il y aura les protagonistes importants, comme l'ennemi à défaire, au contraire les alliés précieux ou tout simplement les personnages de rencontre dotés d'une utilité particulière : donner un renseignement, tendre un piège... Il y a aussi et surtout tous les "figurants" nécessaires à l'ambiance.

○

Si le M.J. joue de la même façon un féroce dragon et le bon roi de votre pays, la partie va s'enliser dans la monotonie. Il faut néanmoins être indulgent: vous n'êtes pas des acteurs professionnels, le M.J. non plus.

Il y a cependant quelques trucs que vous pouvez utiliser. Attribuez des tics aux personnages, donnez-leur des accents caractéristiques. N'ayez jamais peur d'exagérer et de tomber dans la caricature.





13

Les dés



Les dés : ... à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces. Certains jeux n'en exigent qu'un type. D&D les utilise tous ! A la mode : les dés à 10 faces.

△

C'est très généralement grâce aux dés que l'on résoudra les situations de simulation propres aux jeux de rôle. Ces dés se nomment d'après leur nombre de faces. Il y a les dés à 4, 6, 8, 10, 12, 20 et même 30 faces. Sont-ils indispensables ? La réponse est simple : regardez ce que disent vos règles, elles mentionnent les dés nécessaires. Alors qu'*Empire Galactique* ne se sert que des dés à 6 faces, les dés connus de tout le monde, *Donjons & Dragons* utilise tous les dés. Sauf ceux à 30 faces imposés dans aucun jeu, mais pour lesquels des règles indépendantes ont été proposées.

○

Un bon ou un mauvais jeu ne se distingue pas par les dés qu'il emploie. La mode actuelle privilège les dés à 10 faces, pour générer des pourcentages (voir "simulation") ou les simples dés à 6 faces, à cause de leur diffusion. On ne peut que regretter que certains jeux exigent des dés non communs sans les fournir. Il faut alors les acheter dans des boutiques spécialisées. Ce qui ne fait qu'augmenter le prix réel du jeu.

□

Il existe deux écoles pour l'utilisation des dés. Dans la première, les joueurs tirent leurs propres jets de dés. Il sont ainsi l'impression de tenir en main le destin de leur personnage. Cette méthode est très répandue. Elle impose assez rapidement que tous les joueurs possèdent leurs dés, afin que le rythme de la partie ne soit pas interrompu par des échanges incessants.
La deuxième laisse le M.J. tirer les dés. Il ne donne pas les résultats, il les interprètent directement en racontant l'histoire. Cela peut donner une meilleure ambiance, mais certains joueurs s'estiment dépossédés d'une partie d'eux-mêmes.
Nous vous conseillons d'essayer les deux méthodes et de choisir simplement celle qui vous donnera le plus de satisfactions.

14

Durée de la partie

△

Nous nous trouvons ici devant un des gros problèmes du jeu de rôle : sa durée. La plupart des joueurs vous diront qu'ils font des parties qui durent de quatre à six heures, parfois même une nuit entière. Que cela ne vous effraye pas. Voyons ce qu'il en est dans la pratique.

○

Tout d'abord, est-il possible de jouer une partie en une heure, juste pour voir de quoi il retourne, avant de continuer plus longuement si le jeu a plu ? Oui, à la condition d'avoir un M.J. expérimenté. Il ne perdra pas de temps à chercher dans ses feuilles ou les règles un point de détail. De plus, il aura su prévoir un scénario suffisamment court et amusant.
Pour vos premiers essais, prévoyez effectivement une durée de l'ordre de quatre heures. Cette durée est celle de la partie, sans compter la préparation. Le jeu de rôle ne se découvre pas en même temps que l'on ouvre la boîte. Le M.J. doit d'abord avoir assimilé les règles : que le jeu soit simple ou complexe, il devra prévoir une semaine pour les découvrir, les tester, créer un personnage "pour voir"... Il devra étudier attentivement son premier scénario, en se demandant à chaque fois comment résoudre les problèmes posés à l'aide des règles.
Si le jeu possède un système de création de personnage complexe, ne pas oublier qu'il va falloir expliquer cette procédure aux joueurs et leur faire appliquer avant qu'ils ne commencent leur première partie. Sans les décourager ! Il est souhaitable que, la première fois, M.J. et joueurs se réunissent une fois avant la partie pour créer les personnages et s'expliquer sur les rudiments des règles.

□

Lorsque l'on joue régulièrement, le problème de la durée se pose différemment. Il est possible à tout moment d'interrompre la partie, puis de la reprendre plus tard, au point où on l'avait abandonnée. On pourra très bien, par exemple, jouer tous les midis au lycée, plutôt que de faire une belote. On ne jouera que trois-quarts d'heure à la fois, et une partie prendra de une à deux semaines.
La durée réelle de la partie n'est pas forcément fonction de la durée de l'aventure dans le monde imaginaire du jeu. Lorsque vous dites au M.J. que votre personnage va dormir toute la nuit, l'action de jeu ne prendra que quelques secondes, le temps pour le M.J. de vous répondre qu'il ne s'est rien passé pendant la nuit et que le jour se lève. A l'opposé, lorsque vous décrivez la façon dont vous prenez votre arc et lancez une flèche, le Meneur va devoir consulter ses règles et lancer les dés. Le temps dans le monde imaginaire est alors comme figé.

15

Les extensions

△

La configuration de base d'un jeu de rôle contient les règles du jeu, un scénario et généralement des dés. Ce que l'on appelle *Extension* est un complément matériel du jeu, destiné à l'enrichir. Une extension est toujours facultative et le joueur devra réfléchir à son utilité avant de l'acquérir, cela pouvant gréver de façon importante son budget.

○

Les extensions sont de différents ordres :
1. compléments aux règles. De façon idéale, ces compléments présentent de nouvelles règles, qui s'ajoutent aux premières, afin de renforcer le degré de simulation du jeu. La règle de base peut parler d'armes à feu en général. Une extension pourra alors proposer un véritable catalogue



de ces armes, avec toutes leurs caractéristiques particulières. On ne peut que condamner la pratique qui consiste à proposer dans des compléments des règles non incluses dans celles de base, et malgré tout indispensables. Le prix réel du jeu n'est plus alors celui de la seule configuration de base, mais celui additionné du prix du complément.

2. répertoires. Ces suppléments se présentent sous la forme d'une galerie de portraits destinés à enrichir la collection de monstres, dieux, animaux et autres personnages secondaires du jeu.

3. Atlas. Parfois, si vous jouez longtemps, vous souhaiterez avoir une carte complète du monde où vous jouez. Ou bien vous désirerez posséder les plans détaillés d'une ville typique. Ces extensions vous éviteront de passer des semaines à les créer et les dessiner vous-même.

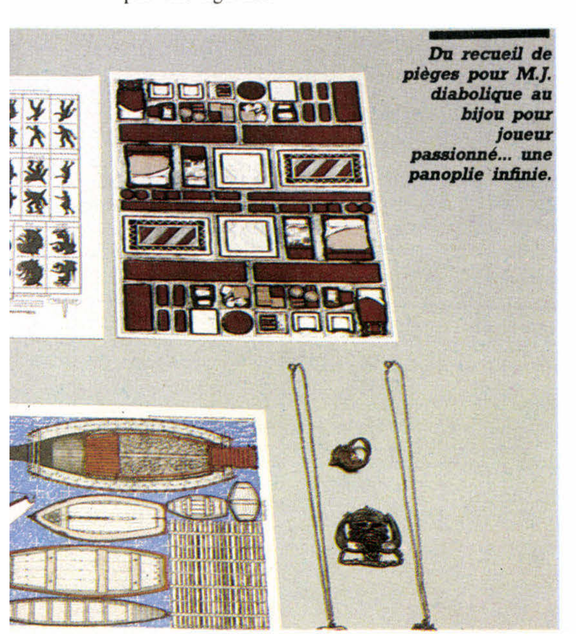
4. scénarios. Voir chapitre 7. C'est l'extension la plus courante.

5. écran de jeu. Voir chapitre 18

6. figurines. Voir chapitre 17

7. feuilles de personnage. Ici rien que vous ne sauriez faire facilement. Les feuilles de personnage sont des fiches d'identité où vous noterez toutes les caractéristiques.

Cette liste d'extension n'est pas exhaustive. L'imagination des fabricants est sans borne lorsqu'il s'agit de proposer de nouveaux "matériels" utiles... ou non! Parmi l'un des plus répandus, citons les planches de sol qui permettront au M.J de visualiser aux joueurs les lieux où se déplacent leurs personnages alors représentés par une figurine.



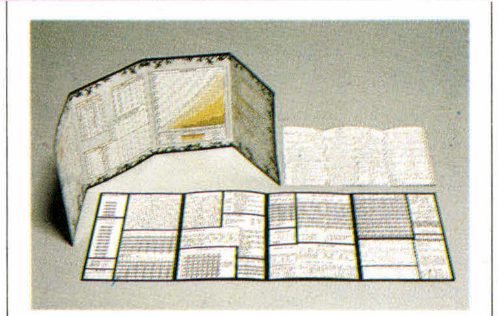
Du recueil de pièges pour M.J. diabolique au bijou pour joueur passionné... une panoplie infinie.

16

L'ÉCRAN

△

L'écran du M.J. est une feuille de carton fort, pliée en deux, plus souvent en trois et parfois davantage, qui forme un paravent. La première utilité de l'écran est de dérober aux regards des joueurs les notes et les dessins du M.J., ainsi que les tirages de dés qu'il veut tenir secrets.



L'écran du M.J. : au dos, des résumés des points de règles les plus fréquemment utilisés.

○

Une simple chemise en carton, ou plusieurs acollées, pourra parfaitement remplir cette fonction. Mais il est également pratique de disposer, sur la face cachée de l'écran, de disposer des tableaux et autres points précis et fréquemment utilisés des règles.

Si l'écran spécialement conçu pour votre jeu n'est pas livré avec la règle de base, fabriquez-vous le vôtre. Vous y recopierez ou collerez des photocopies des éléments de règles que vous serez amené à consulter le plus souvent. Mais si vous devenez un passionné du jeu, il serait étonnant que vous résistiez longtemps à la tentation d'acheter l'écran spécial.

17

LES FIGURINES

△

Un jeu de rôle ne se pratique pas sur un terrain défini et ne nécessite évidemment pas de "pions". Pourtant une matérialisation des personnages, ceux des joueurs comme les créatures animées par le M.J., se révèle souvent précieuse sinon indispensable.

○

Imaginons la scène :

— le M.J. : le boyau débouche dans une vaste caverne. Au fond, vous apercevez quatre rats géants. Ils commencent à se diriger vers vous. Que faites-vous ?



— Alix : je tire une flèche sur le premier.

— le M.J. : Attention. Pour l'instant, vous sortez du boyau. Vous marchez donc en file indienne. Et toi, Alix, tu étais le dernier de la colonne. Si tu tires une flèche, ce sera dans le dos de Barka. Et puis, il n'y a pas de premier rat. Ils avancent tous les quatre de front.

— Barka : Eh bien, nous aussi, on s'est mis sur une ligne... Je sors mon épée et attaque le monstre de droite.

— le M.J. : donc, tu es à droite du groupe. Et toi, Caris, où es- tu ?

— Caris : Moi... à gauche. Je m'adosse à la paroi de la caverne.

— Alix : Moi, aussi !

— le M.J. : Alors, lequel est devant ?...

Etc. Une demi-heure plus tard, joueurs et M.J. devraient encore être en train de discuter de la disposition des lieux et des personnages. Ca ne se passe pas comme ça !

Le M.J., dès que les personnages ont débouché dans la caverne, a proposé aux joueurs un plan sommaire de celle-ci. Il y a placé les figurines des rats géants. Chaque joueur déplace ensuite la figurine représentant son personnage suivant ses options.

□

Evidemment, vous pouvez au début utiliser comme figurine n'importe quel petit objet distinctif, par exemple des pièces d'échecs. Mais on ne saurait négliger le plaisir de posséder la figurine correspondant à son personnage. De préférence après l'avoir peinte avec soin ! Et avouez qu'un magnifique dragon rouge aux yeux verts supporte davantage l'imagination qu'un dé à coudre censé le représenter !

Les figurines pour représenter votre personnage ou toutes les créatures qu'il va rencontrer.



N'AYEZ PLUS PEUR DES JEUX DE RÔLE !

18

COMMENT CHOISIR

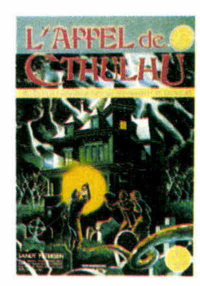
△

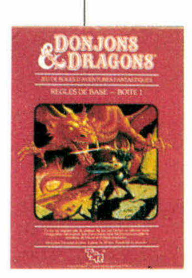
Chaque jeu de rôle se situe dans un monde imaginaire bien défini. Il peut s'agir d'un monde médiéval magique, d'un univers de l'espace hyper-technologique ou même d'une période de notre histoire dans laquelle vous attendent des aventures hors du commun. La plupart du temps, le choix d'un jeu de rôle se fera par son thème, mais il y a d'autres critères de choix.

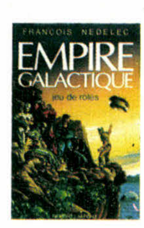
○

Pour choisir votre jeu, nous vous conseillons de vous reporter à notre tableau comparatif des jeux en français ci-dessous. Nous nous sommes efforcés d'y faire figurer les principaux critères pratiques de choix. Bien sûr, le thème est souvent prédominant, mais il ne doit pas rester le seul critère.

Vous devrez faire entrer en ligne de compte l'accessibilité du jeu. Voulez-vous jouer dix

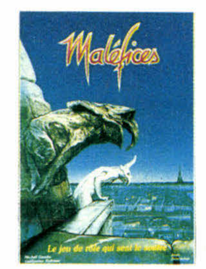












Nom du jeu	Appel de Cthulhu	Donjons & Dragons	Empire galactique	Féerie	Légendes	Maléfices
Éditeur (importateur)	Jeux Descartes	Transecom	Laffont	Les Elfes	Jeux Descartes	Jeux Descartes
Année de parution	1984 (traduction de « Call of Cthulhu », Chaosium, 1981).	1985 (traduction de « Dungeons & Dragons », TSR, 1974).	1984	1985	1983	1985
Thème	Fantastique des années 20. D'après l'œuvre de HP Lovecraft.	Médiéval fantastique. Très librement inspiré de l'œuvre de JRR Tolkien, « Le Seigneur des anneaux » ou « Bilbo le Hobbit ».	Science-fiction	Médiéval fantastique.	Les grandes civilisations légendaires : celtes (boîte de base) ou Mille et une nuits (extension).	Sorcellerie et autres phénomènes paranormaux dans la France de 1870 à 1914.
Règle : clarté richesse	• • • • • • •	• • • • • • •	• • • • •	• • • • • • •	• • • • • • •	• • • • • • •
Nombre (conseillé) **de joueurs**	2 - 6	4 - 8	4 - 8	4 - 7 (ou en solo)	3 - 6	3 - 6
Pratique en club	• • • • •	• • • • • (sur les règles « avancées »)	• •	• •	• •	•
Extensions	• • • >	• • > (• • • • • en anglais)	•	• >	• •	• >
Conseillé pour l'initiation	★ ★ (mais déconseillé aux plus jeunes)	★ ★	★	★	-	★
Commentaires	Un excellent jeu, au succès croissant. Mais le thème, la nature des personnages et leur complexité pourront déconcerter les moins de 15 ans.	Le premier et le plus connu des jeux de rôle. Toujours l'un des meilleurs, accessible et amusant. Les règles « expert » complètent celles de base. Mais le jeu le plus pratiqué est sans conteste « Advanced D & D », hélas non traduit en français.	Présenté sous forme de livre. Une seule extension : Frontières de l'empire, un recueil de scénarios. Le thème de la S.F. en appelait bien davantage.	Des règles abondantes, découpées en différents livrets, qui peuvent déconcerter le débutant.	Sans doute la simulation la plus complète, la plus cohérente et... la plus complexe.	Un thème original pour un jeu où il est parfois difficile de s'impliquer vraiment. A conseiller aux joueurs ayant de réels dons d'acteurs.

minutes après avoir ouvert la boîte ou êtes-vous prêt à faire d'abord un long effort de lecture et de compréhension ?

Posez-vous aussi la question de la durée de vie de votre jeu. Si vous décidez de jouer à ce jeu de très nombreuses fois, possède-t-il suffisament de variété, de diversité, de possibilités d'évolution ? Existe-t-il des extensions? Des scénarios sont-ils disponibles?

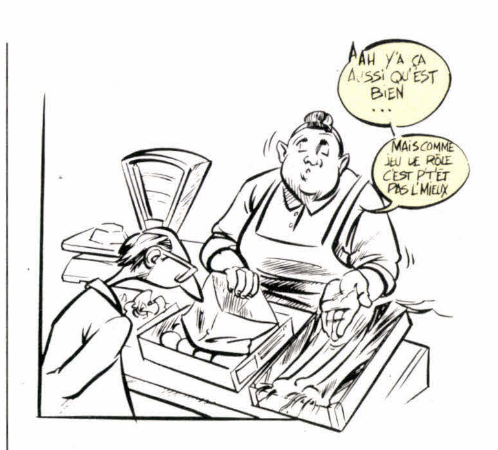
Le degré de simulation est-il important pour vous?

□

Il existe des joueurs pour lequel le seul intérêt du jeu de rôle est de jouer vite une aventure, sans se soucier de réalisme ou même de logique.

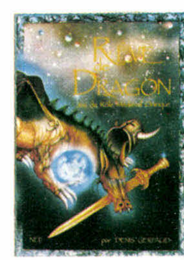
D'autres au contraire, tiennent absolument à ce que le jeu fasse la distinction entre le fusil et la carabine.

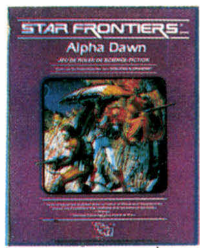
Parlez du jeu avec les personnes qui seront vos partenaires. Vous ne jouerez pas tout seul. Il n'est donc pas indispensable d'acheter un jeu sur l'Egypte antique si vous ne connaissez que des fanas de Science-fiction.















Nom du jeu	Mega	Œil noir (L')	Rêve de dragon	Star Frontiers	Tunnels & Trolls	Ultime épreuve (L')
Éditeur (importateur)	Jeux & Stratégie	Schmidt	NEF	Transecom	Jeux Actuels	Jeux Actuels
Année de parution	1984	1985 (traduction de Das Schwarze Auge, Schmidt, 1984).	1985	1985 (traduction de Star Frontiers, TSR, 1983)	1985 (traduction de Tunnels & Trolls, Flying Buffalo, 1975)	1983
Thème	La S.F. style Valérian : le voyage dans le temps tient une place importante.	Médiéval fantastique.	Médiéval fantastique. Très ésotérique	Science-fiction. Style Space Opera	Médiéval fantastique.	Médiéval fantastique.
Règle : clarté richesse	• • • • • •	• • • • • • •	• • • • • •	• • • •	• • • • • •	• • • • • •
Nombre (conseillé) **de joueurs**	2 - 6	4 - 8	2 - 5	4 - 8	1 - 5 (et en solo)	4 - 8
Pratique en club	• • • (notamment dans les lycées)	• • •	• •	-	•	• • • (notamment dans les lycées)
Extensions	Voir ci-dessous	• • • >	• >	-	• •	• • >
Conseillé pour l'initiation	★ ★	★ ★	-	-	★	★ ★
Commentaires	Une nouvelle version de « notre » jeu de rôle va bientôt paraître : des règles revues et précisées et 4 nouveaux scénarios. Patience !	Un jeu simple, excellent pour l'initiation. Une gamme impressionnante de scénarios et autres extensions, parus ou à paraître. Existe en version « librairie », éditée par Gallimard.	Apporte du nouveau aux amateurs des classiques du « médiéval fantastique ». Des règles très fouillées qui dérouteront le débutant.	Mi-jeu de rôle, mi-jeu sur plateau. Une sorte de D & D à la sauce S.F. Pas vraiment passionnant !	Des tunnels pour les donjons, des trolls pour les dragons. Un pastiche du célèbre D & D, simple et drôle. Permet de jouer en solitaire.	Un jeu accessible et cohérent pour un large public. Il est conseillé de le compléter par sa principale extension : « Les chroniques de Lynaïs ».



LE SIMORGH

Ne vous y fiez pas, ce paysage bucolique abrite des personnages bien mystérieux... D'étranges événements s'y déroulent.
Mais vous devez malgré tout accomplir votre mission. A vos risques et périls !

Inspiré du roman *Le Simorgh** de Christian Charrière, ce jeu vous propose de vivre les aventures de Jérôme Devienne, d'« être » le héros de ce récit fantastique, et d'agir au mieux pour accomplir votre destinée.

Ce que vous êtes : Jérôme Devienne, 28 ans, commis d'armateur, habitant un appartement du Prado à Marseille. Vos revenus sont bien maigres pour rétribuer le médecin de votre mère.

Ce que vous devez faire : un jour de 1870, le notaire vous annonce qu'il a enfin trouvé acquéreur pour Aigleroche la maison de votre défunt père, située dans le Haut-Pays au pied du massif du Paraclet.
Huit ans après votre départ, vous décidez donc de retourner dans la vieille demeure pour y récupérer la correspondance de votre père, avant de remettre les clefs à l'acquéreur.

Ce que vous savez : le Haut-Pays a longtemps été un lieu privilégié pour les sculpteurs. La pierre, le fameux liais de Saint-Jean, y était idéale pour leurs travaux. Mais elle a perdu ses qualités. Les artistes ont déserté la région, laissant à l'abandon le Bois des Chevaliers dont les arbres étaient sculptés à l'image de guerriers.
Le sommet du Paraclet est toujours inviolé. Nombreux furent les alpinistes qui tentèrent son ascension, mais nombreux en furent les victimes. Antonin Devienne, votre père, fut l'une d'elles.
Souvent il vous parlait de ce massif et de ses mystérieux anneaux. Les anneaux d'amarrage d'un quai légendaire d'où auraient accosté on ne sait quels vaisseaux.
Sur l'île Saint-Jean se rassemble une communauté de positivistes fermement convaincus que l'Homme parviendra à découvrir l'explication ultime de tout phénomène. Certitude qu'était loin de partager votre père, mystique rosicrucien.

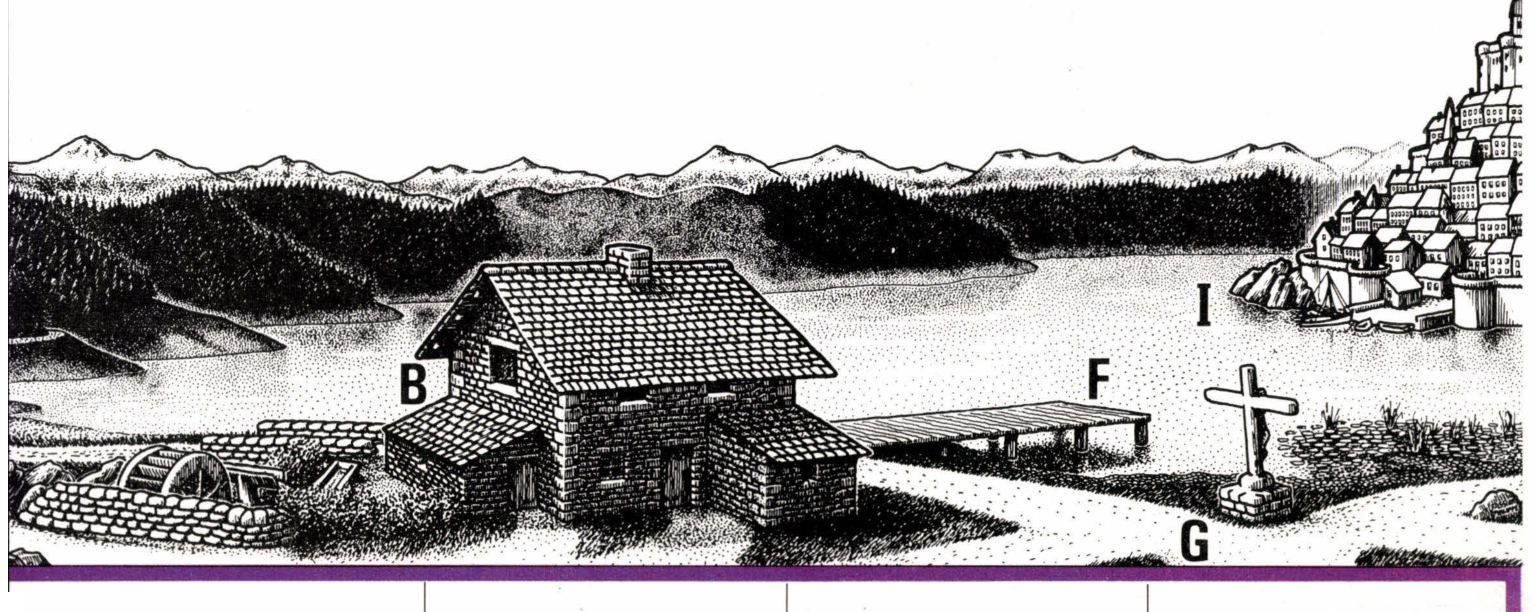
Le jeu :
avant toute chose, munissez-vous de papier, crayon et gomme pour consigner par écrit les numéros de notes rencontrées et certaines situations dépendant de vos actes antérieurs. Vous débutez à la note 1. Chaque note vous décrira une scène en utilisant des symboles et des initiales (voir ci-dessous) et vous proposera généralement un choix d'action.
Les initiales A à K symbolisent les lieux représentés sur le dessin de cette page et les suivantes. Les personnages sont désignés par deux lettres.

Les lieux :
A : le Bois des Chevaliers avec ses arbres sculptés et où la nature a repris ses droits.
B : l'auberge des sculpteurs où quatre statues véritablement habillées représentent des musiciens en action.
C : Aigleroche, la demeure d'Antonin Devienne où vous habitiez dans votre jeunesse.
D : la Folie-Morin, la demeure d'Emilienne-Anaïs Morin, mère de Martha Servoz.
E : l'Enclos d'amour, l'arbre creux de votre adolescence.
F : l'embarcadère. Un passeur fait la jonction entre l'île Saint-Jean et le Haut-Pays.
G : le calvaire de la Croisée des chemins.
H : l'atelier d'Anselme, le dernier sculpteur en activité.
I : l'île Saint-Jean, sur le lac Bleu, où se regroupent les positivistes.
J : l'Oratoire du cirque de Pierre-froide.
K : le sommet du Paraclet où, selon la légende, un quai porte encore les anneaux d'amarrage de vaisseaux disparus.

Les personnages :
AN : Anselme, le dernier vieux sculpteur, angoissé par l'appauvrissement de la pierre de taille.
AU : Augusta, la servante de l'auberge.
SS : Sébastien Servoz, le maire de l'île Saint-Jean, époux de Martha.
MS : Martha Servoz, votre amie d'enfance, à présent l'épouse de Sébastien, fille d'Emilienne-Anaïs.
EA : Emilienne-Anaïs Morin, mère de Martha, en proie à des folies passagères.
GC : Lord Gregory Carrington, alpiniste réputé, qui a connu votre père.
AS : Anna Schmidt, la fiancée de Gregory.
FC : Ferdinand Cucuballon, journaliste-reporter.
RM : Rulman Merswin, illuminé Alsacien énigmatique qui a connu votre père.

Et à présent, vous êtes prêt pour l'aventure...
La solution paraîtra dans deux mois.

* *Le Simorgh, de Christian Charrière, aux éditions Fayard, 286 pages, 69 F.*



DESCRIPTIONS

1. De A, ☞ vers C. → 100.

2. ☞ en B parler avec AU, puis montez chez AS → 136.

3. Il suffit d'en pousser une, et toutes s'écroulent ! → 131.

4. ❤ Léonidas métamorphosé, c'est maintenant un oiseau aux △ ← 119, → 49.

5. Il s'approche. Si ←36 →129 ; sinon →35.

19. En cherchant une fenêtre, vous n'avez pas vu la ◇ qui vous happe †.

20. ←135, il s'asseoit fièrement dans « son » salon particulier →118.

21. AN, désemparé, sort en criant : « Je pars avec eux ! ». Vous quittez B →87 ; vous restez →47.

22. Plus de son de flûte, Bientôt ❤ un œuf à terre. ♡ →163 ; vous le laissez →80.

SYMBOLES UTILISÉS

→n	se rendre à la note n,	○	longue-vue
←n	lire la note n,	▲	statue
Si ←n	si vous avez lu la note n,	△	plume
❤	vous voyez, trouvez...	◆	griffon
♡	vous prenez...	◇	faille béante
☞	vous allez...	■	de pierre
•	poignée de porte	□	masse de carrier
		†	vous êtes mort.

6. Un ◆■ arrive, « votre » ◆ !, qui repousse les assaillants. Et ce, durant toute la nuit qui tombe... ←124, →78.

7. Après quelques pas, ❤ un escalier qui descend et débouche sur une fontaine dans une salle. Une porte close donne sur un jardin... ←115, →104.

8. Vous tombez ! †.

9. Vous introduisez la •, et ☞ dehors →111.

10. ❤ les ▲■ toujours aussi hideuses. Vous les détruisez →3 ; sinon →131.

11. K a raison de vous deux →159.

12. ☞ en haut de E →93.

13. Tout y est tranquille, ❤ AN en ▲■ toujours alité. Si ←57 →105 ; sinon →37.

14. « Ha ! Voltaire, vous vouliez me faire peur, et bien demain en H, vous tremblerez ! » ←29, →94.

15. ♡ la corde et y accrochez le ◆. Vous tirez... mais il est insoulevable. Vous arrêtez →134 ; vous tentez encore →123.

16. ←160 contre les volets. Vous les ouvrez →30 ; sinon →66.

17. Vous n'avez pas le temps de réagir, un moellon ■ se détache du plafond →109.

18. Grâce à la ○, ❤ RM monter en J, et sur une barque ❤ MS en péril, ☞ à son secours →96 ; sinon →59.

23. Au plafond, le lustre tremble malgré l'absence de vent. Si ←121 →33 ; sinon →16.

24. ←143. Si ←173 →132 ; sinon →73.

25. Il disparaît dans les nues ! L'équipage s'esclaffe... →176.

26. MS dit qu'en D, des bruits inquiétants règnent dans le cellier, des rats... EA s'affole. ☞ en D les aider →102 ; vous rassurez MS et la renvoyez →75.

27. ←121, rien de spécial. Vous aviez pourtant un pressentiment étrange... →55.

28. RM vous attendait et s'écrie : « Je m'en doutais, Shatan ! ». Il vous lance une volée ■→126.

29. Selon son expression : « A vous transformer la moëlle de vos os en jus de carotte ! ».

30. Il n'y a rien, ←121, →66.

31. ☞ en J. ☞ fouiller →158 ; ☞ vers K →56.

32. Un bruit ■ derrière vous, puis tout se calme. ←153, AN soutient qu'il a vu un ◆■. ☞ vous coucher. Si ←173 →168 ; sinon →71.

33. ❤ un oiseau immense ; en se sauvant, il effleure votre front du bout de l'aile. Votre main se porte vers une vasque... →140.

34. Les deux ◆■ se couchent à vos pieds... Le chemin est libre →111.

35. Si ←140 →129 ; sinon →108.

36. Elle vous offre à boire une liqueur gardée spécialement pour vous par GC →136.

37. Soudain la ▲■ se jette sur vous et vous étouffe... Si ←105 →162 ; sinon →97.

38. ☞ vers C, ❤ AN qui court à la poursuite de l'expédition. Vous l'interceptez →61 ; vous le laissez faire →85.

39. La △ tombe au pied de l'arbre, mais votre attention se porte ailleurs →107.

40. Le soir tombe, ☞ en B, tout y est calme. ❤ quatre magnifiques ▲■. ♡ une table simple →70 ; ♡ le salon particulier →110.

41. Vos rêves s'interrompent quand ←160 sur la porte. Par la fenêtre ❤ MS, elle cherche SS. ☞ ouvrir →26 ; vous lui répondez ne pas savoir →75.

42. Il entre désemparé. L'expédition a refusé sa compagnie. Si ←61 →14 ; sinon →125.

43. En F, vous plongez. ❤ MS évanouie dedans ; ←68. ❤ que vous avez perdu la △ ←119 ! →84.

44. De retour dans l'atelier, ❤ une □. ♡ la □ →10 ; vous la laissez →91.

45. En otant votre veste, la △ tombe au fond du cellier. Les bruits cessent, ❤ une ◇ dans le mur et une empreinte de patte griffue, rien d'autre. ♡ la △ et remontez →114.

46. L'arbre de votre adolescence s'écroule.

47. L'aubergiste s'énerve : « le maudit bloc ! ». Il s'inquiète de la disparition de SS, et l'absence de • n'arrange pas son humeur. Bientôt ☞ dehors →62.

48. La porte du cagibi est votre seul secours, mais il manque la •...

49. ←124. A votre réveil, ❤ que les nuages se sont transformés en océan... →141.

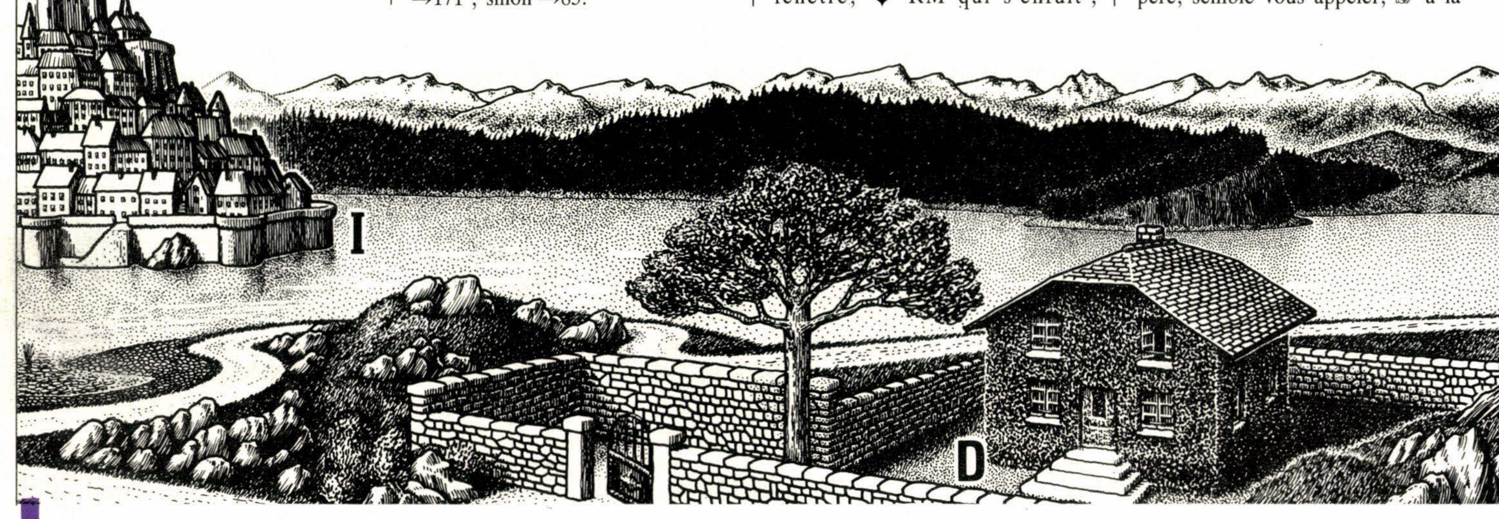
50. En H, AN est absent. Les ▲■ sont couvertes d'une mousse putride. ❤ une tapisserie au mur qui bouge... Vous soulevez →170 ; vous partez →91.

51. En A, ←115 venant des feuillus. Si ←140 →92 ; sinon →22

52. GC apprend votre identité, et vient vous parler de votre père. Mais avec des amis, il doit partir à l'ascension de K, AS et FC restent →90.

53. ☞ en K, ❤ un trône ■ et treize anneaux gigantesques. ❤ difficilement la vallée, une mer de nuages la couvre →4.

54. Vous êtes dans le cellier et ♡



un sac de vivres, mais ♥ une ◇ dans le mur ■. ☞ dans la ◇ →7 ☞ dehors →138.

55. La chambre du père aux murs couverts de boiseries, ♥ le dossier derrière un miroir. ☞ à la « Reposée » →23 ; vous quittez C →66.

56. Léonidas est exténué, il ne parvient pas à franchir l'escarpement... →11.

57. Vous y parvenez, ♡ le trésor mais le ◆■ lève les yeux vers vous. Le chandelier tombe, ☞ dans le noir jusqu'à ce que ♥ une lueur →155.

58. Ce sont des positivistes, ils viennent vers F. Vous les attendez →65 ; sinon →138.

59. ←124. A votre réveil →93.

60. Les parois suintent, tout est noir ; vous avez avancé de 15 m, tandis que ce mur ■ mesurait quelques centimètres ☞ encore →8 ; vous retournez →44.

61. En le hélant, vous lui causez une de ces frousses ! Il en trébuche. Après quelques invectives à votre égard, il vous apprend qu'il part à l'assaut de K avec l'équipe, puis repart →85.

62. ←142. En C, AN vous attendait et vous demande asile, il a peur : ←29. D'ailleurs, il vous invite demain à constater l'état de ses ▲■ en H. En entrant, ←153, Si ←137 →76 ; sinon →94.

63. De loin, GC vous crie : « Par la △, tu triompheras des... » ; vous n'entendez pas la fin de sa phrase →38.

64. ←160 sur le sol, son étreinte se relâche →12.

65. ♡ conscience qu'ils sont ■ ! Mais trop tard... ils sont sur vous →97.

66. ♡ le dossier →40 ; vous le laissez →137.

67. Vous sortez de C, ←150. Si ←102 →171 ; sinon →83.

68. D'après elle, I connaît les mêmes affres qu'en B ; elle craint pour EA...

69. ←160 contre la porte ; c'est AN qui demande asile, ☞ ouvrir →42 ; vous l'ignorez →130.

70. Tandis qu'AU vous sert, un vieil homme s'asseoit près de vous, c'est AN. Il pétrit fébrilement une boule de glaise, et vous fait part de ses peurs →20.

71. ←143, ←173, →116.

72. ♥ MS debout au pied de l'arbre... C'est une ▲■ elle aussi ! Vous l'ignorez →12 ; ☞ près d'elle →157.

73. ←173, →132.

74. ←173, →69.

75. ☞ vous recoucher... Si ←130 →24 ; sinon →113.

76. ←173, →94.

77. Léonidas vous dit de monter sur son dos. Il s'envole à temps... ←46. Si ←157 →86 ; sinon →127.

78. ←143. Léonidas, votre ◆■ est blessé ; les ▲■ se préparent à un nouvel assaut. Vous hissez le ◆ en haut de E →15 ; vous attendez →134.

79. ♥ FC la tête dans une ◇ du mur ■ et AU aspirée par le four, ils sont ■ ; FC tient encore sa ○, ♡ la ○ →99 ; sinon →149.

80. Si ←130 →117 ; sinon →50.

81. ←135, il s'approche de vous, soudain s'arrête et lève les yeux au plafond →17.

82. ←160 contre les volets. Vous les ouvrez →27 ; ☞ à la chambre →55.

83. MS s'en va. ☞ en B →175 ; en H →51.

84. ☞ donc en D où la porte est fermée. Vous grimpez à la vigne vierge →88 ; vous faites le tour de D →19.

85. En entrant en C, ←153. Par une fenêtre, ♥ RM qui s'enfuit ; impossible de le rattraper. Si ←137 →74 ; sinon →69.

86. Léonidas passe au-dessus de F. ♥ MS en vie qui vous fait signe. Puis le ◆ se dirige vers J →31.

87. ←142. ♥ RM qui se dirige rapidement vers B. En entrant en C, ←153. Si ←137 →74 ; sinon →69.

88. Elle frémit à cet instant. Vous êtes happé par les entrailles du mur, †.

89. MS reste en D. ♥ la △ au pied de E. A votre retour en D, ♥ MS grimper à la vigne vierge, puis être aspirée par le mur ■ →151.

90. GC vous fait ses adieux. SS a disparu. ♥ GC agir bizarrement : il démonte la • d'un cagibi, puis quitte B avec son expédition. ☞ aussi →106 ; vous restez →21.

91. Il est vrai qu'elle est bien lourde ! →10.

92. En levant les yeux, ♥ votre propre visage dans les arbres qui vous observe ! Celui-ci disparaît bien vite... →22.

93. ♥ des hommes s'approcher autour de vous en E... Ce sont des ▲■ ! Si ←162 →6 ; sinon →172.

94. Puis ☞ vous coucher, chacun dans une chambre →41.

95. Dehors ! dit-il. Vous sortez donc avec le ◆, et poursuivez ensemble l'ascension par la voie des airs →53.

96. En F, vous plongez et ramenez la barque. ←68. Si ←119 →167 ; sinon →84.

97. Vous êtes écrasé sous la force de cette masse ■†.

98. ☞ dans le cellier, les rats ne cessent pas leur tapage ; quelques feulements se font même entendre... →108.

99. ♡ difficilement la ○ d'entre ses doigts ■ →120.

100. Arrivé en C, vous entrez. La « Reposée », salon de votre défunt père, semble vous appeler, ☞ à la chambre chercher la correspondance →55 ☞ à la « Reposée » →82.

101. D'un coup de □, il perd la tête. ☞ vers la sortie (en oubliant la □) → 161.

102. En D, EA est immobile. ♥ une affreuse gargouille ■ sur la cheminée. MS vous emmène au cellier effectivement bruyant. Si ←33 →45 ; sinon →98.

103. ←152, il vous propose de le suivre en K. ☞ →169 ; vous restez →145.

104. ♥ un ◆■ noir et luisant endormi. Une bourse de cuir est nouée à son cou. Vous fuyez →138 ; ♡ sa bourse →57.

105. ♡ le temps de contempler votre trésor : C'est une • ! mais plus somptueuse que celle que GC a pris en B... →37.

106. ←142. L'expédition a pris la route vers I, ☞ vers GC. Après quelques paroles échangées, vous êtes devant C et les quittez. Si ←33 →63 ; sinon →38.

107. Au milieu du lac, une barque dérive vers F. Si ←149 →59 ; sinon →18.

108. Trop tard ! Une patte de ◆■ s'abat sur vous †.

109. On vous soigne, en vain †.

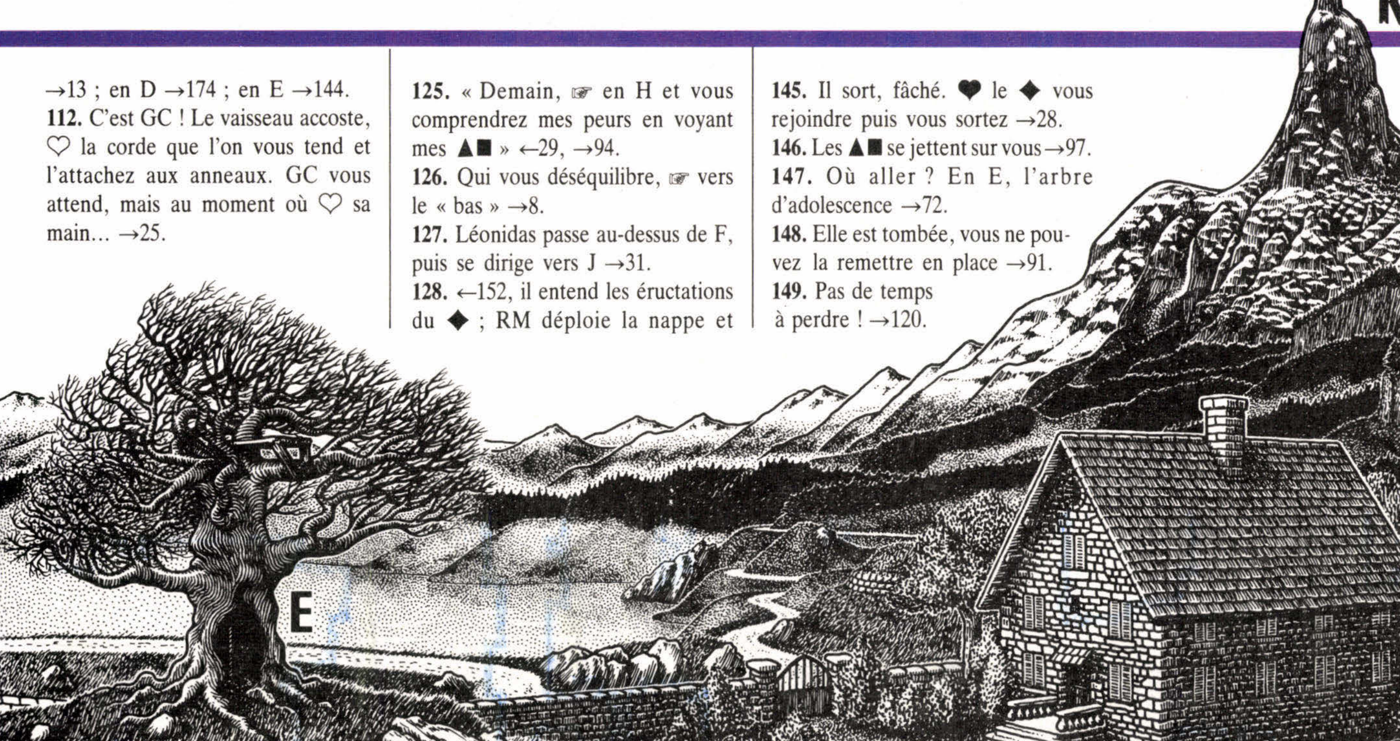
110. L'aubergiste vous demande de changer, ce salon est réservé aux personnalités. Vous insistez pour rester →81 ; vous changez →70.

111. ♥ une barque vide sur le lac, G est abattu. ☞ chercher la barque →43 ; sinon où se réfugier ? En C

→13 ; en D →174 ; en E →144.
112. C'est GC ! Le vaisseau accoste, ♡ la corde que l'on vous tend et l'attachez aux anneaux. GC vous attend, mais au moment où ♡ sa main... →25.

125. « Demain, ☞ en H et vous comprendrez mes peurs en voyant mes ▲■ » ←29, →94.
126. Qui vous déséquilibre, ☞ vers le « bas » →8.
127. Léonidas passe au-dessus de F, puis se dirige vers J →31.
128. ←152, il entend les éructations du ◆ ; RM déploie la nappe et

145. Il sort, fâché. ♥ le ◆ vous rejoindre puis vous sortez →28.
146. Les ▲■ se jettent sur vous →97.
147. Où aller ? En E, l'arbre d'adolescence →72.
148. Elle est tombée, vous ne pouvez la remettre en place →91.
149. Pas de temps à perdre ! →120.



113. Quand ←160 dans la chambre d'AN. Vous intervenez →156 ; vous l'ignorez et vous rendormez →24.
114. ♥ qu'une ◇ a remplacé la gargouille ■ ! MS ne comprend pas, tandis qu'EA confirme l'hideuse apparition, mais MS vous remercie et ☞ en € →75.
115. Vous entendez le son d'une flûte...
116. ☞ réveiller AN. Mais dans son lit, ♥ une ▲■ ; c'est l'effigie parfaite d'AN ! Il vous a bien fait peur... →67.
117. AN est chez lui ; mais en vous approchant, ♥ que c'est une ▲■... →154.
118. Soudain un moellon ■ se détache du plafond et s'écroule sur SS ; il l'échappe de peu, ♥ à peine le départ d'un homme mystérieux, c'est RM. Puis GC, AS, FC, et d'autres s'attablent →52.
119. Aux couleurs de l'aurore.
120. Deux ◆■ bloquent la sortie, ←48. Si ←163, →9 ; sinon →133.
121. La fenêtre offre une magnifique vue sur K.
122. « Il en reste un ! », crie FC. AU découvre une ▲■ supplémentaire à l'image de SS. Vous la rassurez : « c'est un tour d'AN », ☞ en H →51.
123. Jaillissant de vos souvenirs d'adolescence, une force vous aide. Le ◆■ s'allège et s'élève dans l'arbre. Vous soignez le ◆ avec la △ car il est maintenant de chair et d'os, ←139, →77.
124. ♡ un peu de repos...

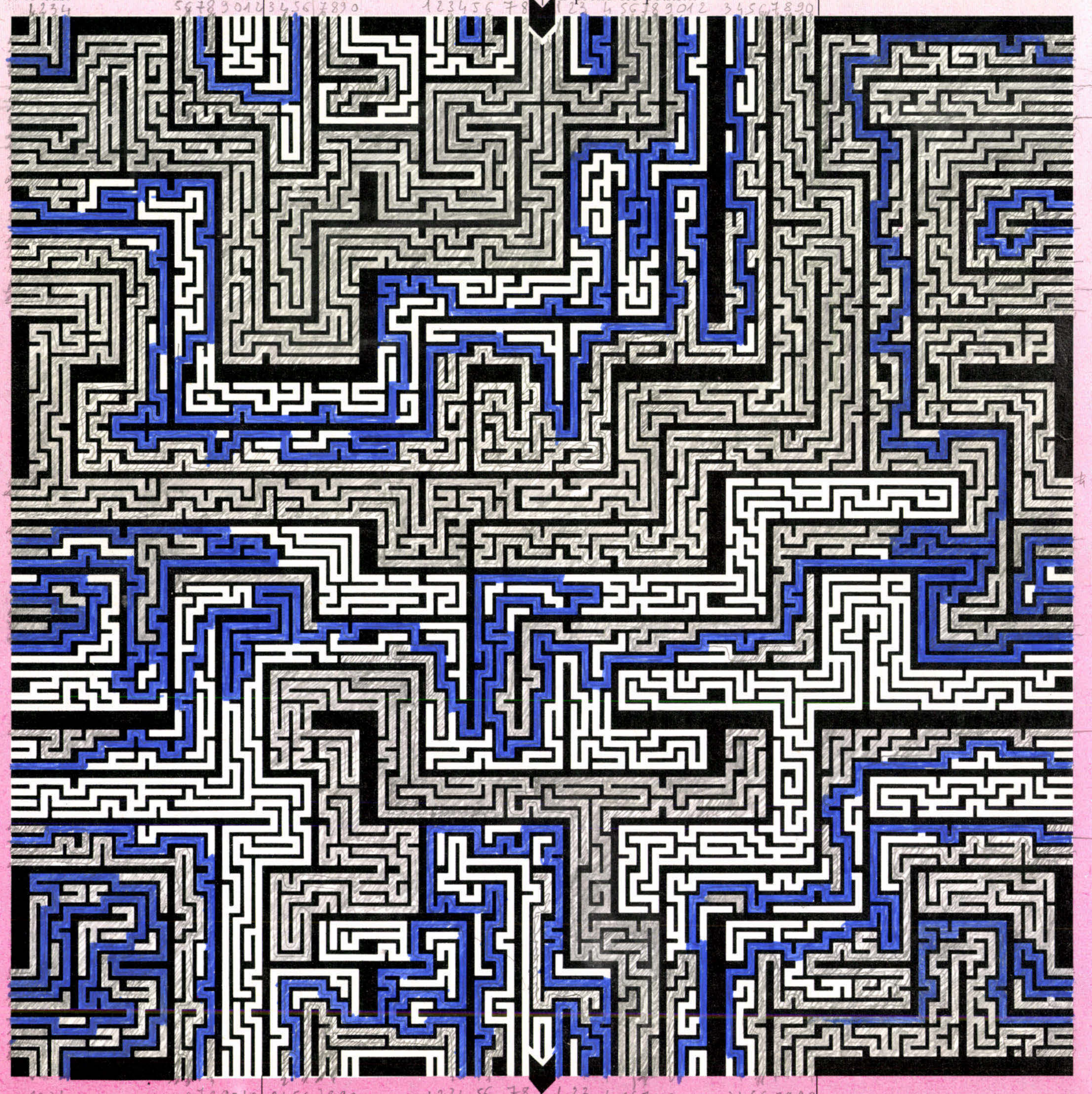
furieux s'écrie : « Moi ou cet être des profondeurs, le Haut ou le Bas, choisissez ! ». Vous choisissez le Haut →169 ; le Bas →95.
129. Vous avez le temps de vous sauver, mais... →161.
130. Il crie : « ☞ demain en H, Voltaire ! que vous ayez peur vous aussi » ←29. Vous vous endormez →41.
131. ☞ en B, ♥ AS à une fenêtre. Elle a eu confirmation que GC n'a pas péri dans une avalanche. Elle vous invite à boire un pot pour fêter cela. Vous acceptez →36 ; sinon →2.
132. Si ←113 →116 ; sinon →67.
133. Vous êtes bloqué ! Si ←119 →34 ; sinon →108.
134. Les ▲■ neutralisent le ◆ →172.
135. SS entre, l'aubergiste l'accueille chaleureusement. SS vous aperçoit et s'enquiert de votre identité. Il vous regarde d'un sale œil.
136. ←160 dans les murs et derrière un miroir près de AS →165.
137. Vous posez le dossier sur le lit de votre père →40.
138. ☞ en C →13 ; ☞ en E →72.
139. Les ▲■ commencent à abattre E, ♥ SS parmi eux.
140. ♥ une △ ←119, →66.
141. Une nef s'approche de K, à la proue, un personnage... →112.
142. Il fait nuit maintenant.
143. Il fait jour maintenant.
144. Vous grimpez à la corde de l'arbre en E. Si ←92 →39 ; sinon →107.

150. En F, ♥ MS qui embarquait pour I, elle cherche toujours SS...
151. Vous grimpez à votre tour →166 ; ☞ en C →13 ; ☞ en E →93.
152. C'est RM qui est monté à pied. Après vous avoir expliqué sa présence ici et sa quête...
153. La chambre du père est dévastée, la bibliothèque est sens dessus dessous. On a cherché quelque chose.
154. Mais celle-ci se meut... →97.
155. Vous êtes au pied de G. Vous n'avez pas le temps d'admirer votre butin ; ♥ des barques quitter I. Vous les attendez →58 ; sinon →138.
156. AN crie, vous entrez, il est sur le lit. Si ←33 →32 ; sinon →108.
157. Elle vous enlace dans une étreinte dangereuse, sa force est démesurée... →64.
158. Dans un placard, ♥ une carne, Léonidas se jette dessus. ←160 à l'entrée, vous cachez le ◆ dans une pièce →103 ; sous la nappe de la table →128.
159. Vous êtes précipités tous deux dans les abîmes †.
160. Soudain résonnent des coups sourds.
161. ♥ par la fenêtre, une barque sur le lac et... un ◆■ sortir de G ! →79.
162. ←160 près de vous. Un ◆■ se jette sur la ▲. ♡ la fuite →147.
163. C'est une ●, celle que GC avait subtilisé en B ! →80.
164. FC scrute K avec une ○, quand il crie : « une avalanche ! ils sont perdus » ; AU semble effrayée par les cinq ▲■. AS sort, désemparée →122.
165. Le miroir explose, un ◆■ noir se jette sur elle. Dans d'autres pièces, FC et AU crient et semblent ne pas être en meilleure posture... AS ne bouge plus, le ◆■ se tourne vers vous. Si ←91 →5 ; sinon →101.
166. Rien ne se passe, vous parvenez à entrer par la fenêtre où ♥ EA en ▲■ dans la cheminée. ♡ des vivres au cellier pour partir →54 ; vous repartez →138.
167. Vous avez oublié votre △ en E ! ☞ la chercher →89 ; vous restez avec MS →84.
168. ←143, →116.
169. Vous laissez donc le ◆ à son sort, et ☞ avec RM en K →11
170. ♥ une ◇ dans le mur. ☞ dans la ◇ →60 ; vous partez →148.
171. MS vous donne une △■ qu'elle a trouvée en I →83.
172. ←139, ←46, →146.
173. Le dossier de correspondance a disparu, mais il n'avait guère d'importance.
174. Dans votre précipitation, vous perdez la △ ←119... →84.
175. RM est là. Il se présente et vous parle de votre père ; mais AS et FC entrent, il s'en va →164.
176. Votre aventure est terminée. Pourtant, on vous appelle... →115.

DEUX NIVEAUX

Attention, un labyrinthe peut en cacher un autre !... Ici en effet, deux labyrinthes dans un... Avec le même principe. Il s'agit de relier bien sûr le haut et le bas.

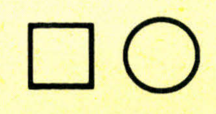
Vous avez remarqué que le labyrinthe n'est pas fermé. Aussi lorsque vous sortez du « cadre », vous entrez sur le côté opposé à la même hauteur. Un chemin est facile, il emprunte les larges couloirs. L'autre est moins évident, il prend les petits...

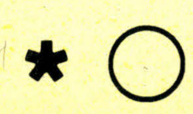


Solutions page 115

REMPLISSONS



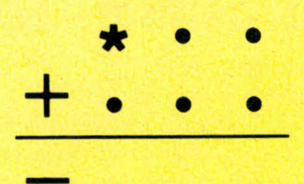
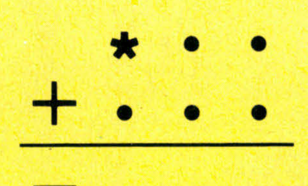




Dans ces deux opérations, chacun des cinq signes différents représente un chiffre différent. Ces deux opérations sont justes. Trouvez le chiffre représenté par chacun des symboles.
Le problème admet trois solutions. Trouvez-en au moins une !

L'ADDITION, SVP !

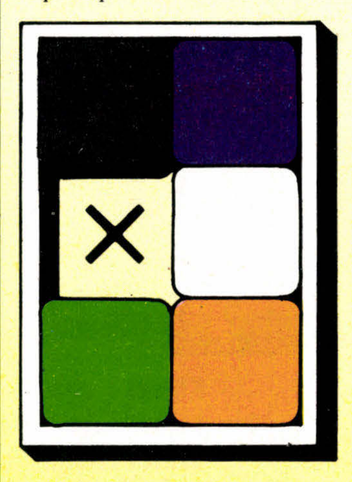
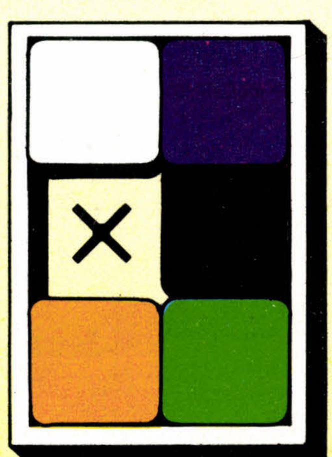



Les neuf chiffres de l'addition de gauche, tous différents se retrouvent dans celle de droite. De ces neuf chiffres, seul celui représenté par l'astérisque se retrouve à la même place dans les deux opérations. Cependant, si tous les autres ont changé de position, ils sont demeurés sur la même ligne horizontale. Bien entendu, aucun des six nombres ne commence par 0 et enfin, sachez que le 6 est sur la deuxième ligne.
Pourrez-vous reconstituer ces deux opérations ?

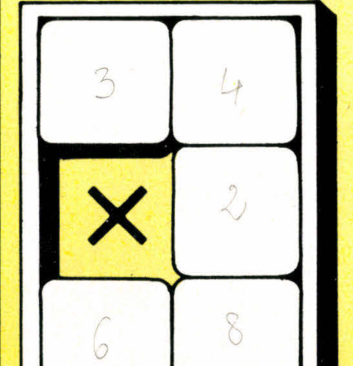
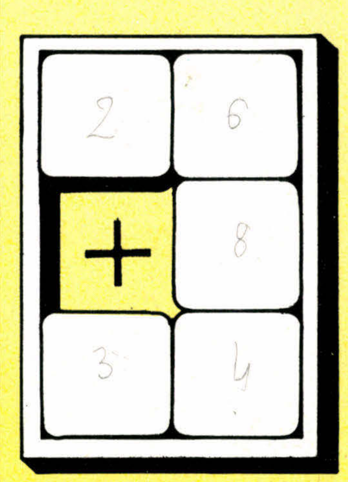
Solutions pages 115 et 116

TAQUINERIES

Vous connaissez tous le jeu du taquin. Des pièces carrées mobiles peuvent se déplacer à l'intérieur d'une boîte rectangulaire. Les mouvements ne peuvent se faire que par glissement d'une pièce vers l'espace vide. Il est bien sûr impossible de sortir une pièce de la boîte. Nous avons conçu deux petits taquins qui méritent bien leur nom !

1 Ce premier taquin vous propose, dans chacune de ces deux positions, une multiplication exacte avec en haut un multiplicande de deux chiffres, en dessous un multiplicateur d'un seul chiffre et en bas le résultat de deux chiffres.
Le problème ? Retrouver, justement, ces cinq chiffres, tous différents et non nuls, que notre paresseux dessinateur s'est dispensé d'écrire.

2 Voici un nouveau taquin, également vu dans deux positions présentant des opérations exactes. Ici, une multiplication et une addition. Sur chacune des cinq pièces mobiles, notre dessinateur aurait dû inscrire un chiffre digital différent.
Mais, si l'on vous dit que dans ces deux positions, aucune pièce n'occupe la même place à l'intérieur de la boîte, vous devriez quand même pouvoir reconstituer les deux opérations. Bon courage !



LE BARBU POLONAIS

Kierki : son nom ne laisse pas planer le doute. Ce jeu de cartes nous vient de Pologne. Il est tout aussi indéniable qu'il est cousin de notre Barbu. Mais en plus sanglant : un jeu à perdre jusqu'à son dernier zloty !

Le barbu polonais, appelé *Kierki*, est un jeu pour trois ou quatre joueurs. Il comprend deux phases : d'abord la phase des points négatifs, puis celle de points positifs. Le but est de terminer la partie avec le plus de points positifs possible. Le *Kierki* est largement pratiqué en Pologne comme jeu d'argent.

Préparation du jeu :
on a besoin d'un jeu de cinquante-deux cartes. A trois joueurs, il faut retirer les deux dans les quatre couleurs. Et il est impératif d'avoir une feuille de marque.

Règles du jeu de la carte :
l'ordre des cartes est identique à celui du bridge, l'As étant la plus forte et la 2 la plus faible. Il y a obligation de fournir à la couleur. Dans la phase des points négatifs, il n'y a pas de couleur d'atout et la couleur de la première carte jouée de chaque pli prime. Si vous n'avez plus de carte dans la couleur demandée, vous avez le droit de défausser n'importe quelle autre carte. Il n'y a pas non plus obligation de monter sur la carte jouée par votre adversaire. Le sens du jeu est celui des aiguilles d'une montre.
Le donneur distribue les cartes une par une dans le sens des aiguilles d'une montre au début de chacune des donnes. Le joueur qui suit le donneur a la main et joue la première carte.

PHASE DES POINTS NÉGATIFS

Cette phase comporte six donnes.
1. les plis. Dans la première donne le but est de faire le minimum de plis possible. A la fin de la donne, chaque joueur compte les levées qu'il a remportées. En se reportant au barème, on déduit le nombre de points négatifs marqués.
2. les cœurs. La deuxième donne est celle des ♥. Peu importe le nombre de levées que vous réalisez, à condition qu'elles ne contiennent pas de ♥. Dans le cas où vous êtes en main, il vous est strictement interdit de jouer ♥ aussi longtemps que vous possédez des cartes dans les autres couleurs. Cependant, rien ne vous interdit de défausser des ♥ si vous n'avez plus de carte dans la couleur demandée, et ce à n'importe quelle levée. A la fin de la donne, on regarde le nombre de ♥ dans les plis réalisés par les

joueurs, et chacun marque le nombre de points négatifs correspondants.
3. la donne des garçons. Les cartes à éviter dans vos plis sont les rois et les valets. Le décompte des points négatifs se fait à la fin du coup exactement comme pour les ♥.
4. la donne des filles. Ce sont les dames qui sont à éviter dans les plis que vous ramassez.
5. la donne du barbu. L'affreux est ce pauvre Charles, le bien-aimé roi de ♥. Comme dans la donne des ♥, il vous est strictement interdit de jouer ♥ aussi longtemps que vous possédez des cartes dans les autres couleurs. Méfiez-vous du roi de ♥, car il coûte très, très cher.
6. la donne des deux levées. Dans cette donne, il est déconseillé de remporter la neuvième levée (à 3 joueurs) ou la septième (à 4 joueurs), et la dernière des levées.

A la fin des six donnes négatives, on totalise le nombre de points négatifs de chaque joueur et on passe à la phase des points positifs.
On vérifie soigneusement que le total des points négatifs est égal au total indiqué sur le tableau « Marque ».

PHASE DES POINTS POSITIFS

Il y a deux manières de marquer des points positifs. On peut choisir entre la loterie et le petit-bridge. On peut aussi combiner les deux méthodes et choisir le nombre de donnes qu'on désire jouer ; mais en veillant à ce que le total de points positifs mis en jeu soit égal au total des points négatifs attribués lors de la phase précédente.
1. la loterie. Le nombre de donnes est égal ici au nombre de joueurs.
Le joueur qui le premier a épuisé ses cartes gagne le premier prix. Les autres joueurs poursuivent la partie pour l'attribution du deuxième prix.
2. le petit-bridge. Dans cette deuxième manière de gagner les points positifs, le nombre de donnes est fixé au choix par les joueurs, mais il sera de préférence égal au nombre de joueurs. Le donneur distribue le jeu normalement. Le joueur qui suit le donneur peut décider de la couleur d'atout. Il aura à choisir à la fois la plus belle en honneurs (as, roi, dame, valet et dix), et la plus longue possible. S'il le désire, il peut aussi jouer à sans atout, en présence de nombreux honneurs dans les quatre couleurs.
Mais en outre, il peut vendre ce privilège aux enchères au cas où son jeu lui paraît insuffisant, ou bien pour essayer de faire un gros coup et marquer encore plus de points.
Chaque joueur offre alors un certain nombre de levées au vendeur. Celui-ci peut à n'importe quel moment se rétracter ou imposer un prix minimum. En cas de conclusion de la vente, l'acheteur choisit la couleur de l'atout. Dans tous les cas, c'est au joueur qui suit le donneur que revient l'entame de la première carte. A la fin

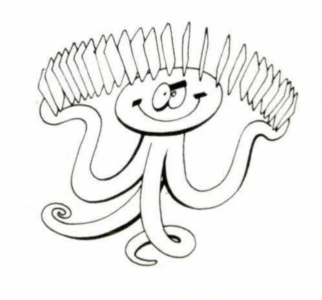
Le Trafalgar
Il existe une variante plus rapide mais plus difficile de la phase des points négatifs.
Chaque joueur distribue les cartes une fois. Les six parties n'en font plus qu'une seule. Tout compte en même temps, plis, dames, ♥, garçons, roi de ♥ et les deux plis. Au niveau de la marque, certaines cartes peuvent être comptées plusieurs fois. Par exemple, le roi de ♥ est à la fois un ♥, un garçon et le barbu. Le Trafalgar exige une bonne maîtrise du jeu.

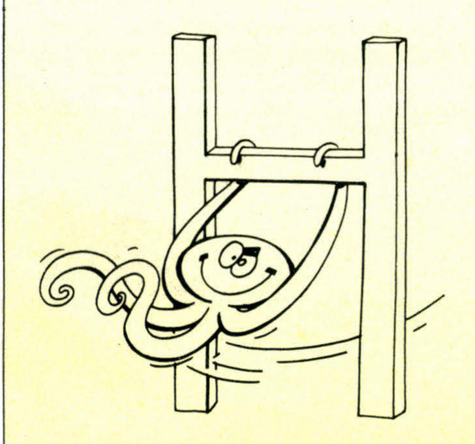
On distribue les cartes normalement. Le joueur qui suit le donneur commence. Il pose la première carte sur la table. Celle-ci doit obligatoirement être un huit. S'il n'en possède aucun, il passe son tour. Dès qu'un huit est posé sur la table, le joueur qui suit peut poser soit un autre huit, soit le sept, soit le neuf de la couleur du huit posé. Et ainsi de suite jusqu'à épuisement des cartes par deux des joueurs. En aucun cas un joueur ne peut passer son tour quand il peut encore poser une carte.

de la donne, l'acheteur cède le nombre de plis convenus au vendeur. Dans le cas où le prix à payer serait supérieur au nombre de plis faits par l'acheteur, celui-ci marque la différence en points négatifs.
Au niveau du jeu de carte, il n'est pas obligatoire de monter sur la carte de l'adversaire, de couper ou de surcouper avec l'atout.
Conseils :
Il est tout à fait possible de combiner ces deux derniers systèmes au niveau de la marque. Pour cela, nous vous laissons le soin d'aménager celle-ci de façon à ce que le total des points positifs gagnés lors de cette phase soit égal au total des négatifs obtenus lors de la phase précédente. On peut très bien jouer une phase négative normale, suivie de trois ou quatre Trafalgars (selon le nombre de joueurs). Pour la phase positive, il faut alors jouer, une loterie et trois ou quatre petits bridges, toujours selon le nombre de joueurs.

	3 Joueurs			4 Joueurs		
POINTS NÉGATIFS	Nombre	Valeur	Total	Nombre	Valeur	Total
Levées	16	15	240	13	15	195
Cœurs	12	20	240	13	25	325
Rois et valets	8	30	240	8	30	240
Dames	4	60	240	4	60	240
Roi de cœur	1	240	240	1	240	240
7e et dernière levée	2	120	240	2	160	320
Total			1 440			1 560
POINTS POSITIFS						
Loterie						
Points attribués			480			390
1er prix			320			260
2e prix			160			130
Mini-bridge						
Nombre de parties	Levées	Valeur	Total	Levées	Valeur	Total
Une	16	90	1 440	13	120	1 560
Deux	32	45	1 440	26	60	1 560
Trois	48	30	1 440	39	40	1 560
Quatre				52	30	1 560

La marque.





JEUX DE LETTRES

LES COUSINS

Dans la liste ci-dessous, il est possible chaque fois de former plusieurs mots en remplaçant le tiret par une lettre. Quels sont les trente-quatre mots cachés ? On peut, ici, conjuguer.

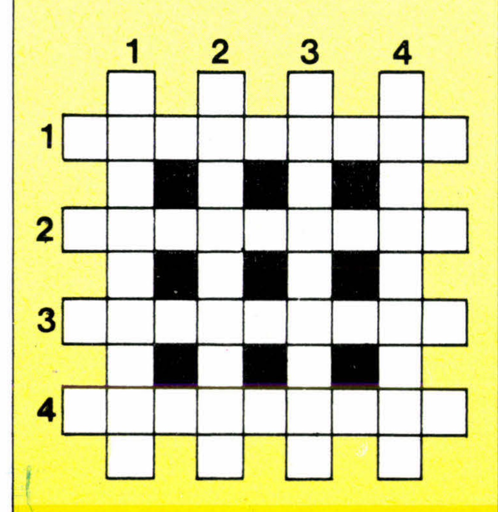
PERC-IS
-OPAL
C-ANS
PAR-LIE
-OULEUR
DOLM-N
GL-CERIE
DERA-E
-ONDEUR
EPITO-E

MINI-TIRAGES

Au Jarnac comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots. A titre d'illustration, voici dix tirages de quatre lettres parmi les plus difficiles. Quatre lettres, cela semble facile a priori ; essayez cependant de les trouver tous... (On ne conjugue pas).

FEU + O=
CAL + I =
FOR + A=
OUT + I =
IDE + L=
MUE + B=
MAI + D=
MIS + U=
ION + B=
SUS + I =

LES ANAGRAMMES CROISÉES



Exercez-vous à trouver les mots de neuf lettres de la grille ci-contre. Le nombre de solutions possibles est indiqué entre parenthèses. (Pas de conjugaisons).

Horizontal :

1. A E E N R T T U V
2. A A C E I L R S T (2)
3. A E I I M N N T U
4. C D E E F I N O T (3)

Vertical :

1. A E E I I L N R V (3)
2. A B C E N O R S T (2)
3. A E I M M N S T U
4. E I I N N O R S T (4)

LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les points par des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants :

A E G I L M N R :
Ce .... est bien ....

A E I M M O R S :
Il .... cette information de manière ....

A E I Q R R T U :
Le boucher .... un .... de viande.

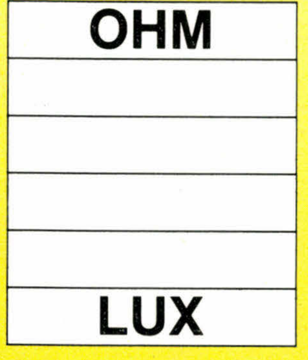
B E E I L O U :
Elle m'a trop .... pour que je l'aie déjà ....

E E I R S S T U :
Les .... de cartes pratiquent la ....

Solutions page 116

DU COQ A L'ANE

Il s'agit de trouver la série de mots la plus courte permettant de relier le mot de départ à celui d'arrivée. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, et ne pouvez intervertir les lettres. Nous vous laissons le nombre de lignes qui nous ont été nécessaires...



LEK
SOU

SIR
DUC

JOUR
NUIT

CONTE
FABLE



JARNAC !

LA FILIÈRE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, TER, essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord U, puis S, etc.) chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres. Les conjugaisons sont interdites, et il n'est pas permis de transformer directement un mot en son féminin ou en son pluriel.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	T	E	R						
U									
S									
M									
U									
L									
A									

COUP DE JARNAC

En ajoutant la lettre du tapis, A, à chacun des mots de la grille, vous pouvez les transformer. (Conjugaisons non acceptées). Saurez-vous trouver les nouveaux mots ?

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	L	O	T						
	P	O	I	L					
A	G	U	E	R	I				
	E	X	A	C	T	E			
	T	A	R	O	T	E	S		
	V	O	R	A	C	I	T	E	

LE GASP

D'un seul coup, on s'est pris de passion pour un petit jeu de pions plus difficile qu'il n'en a l'air. Goûtez-y, ne serait-ce qu'une fois et vous ne pourrez plus vous en passer !

Le matériel se résume à un damier et des pions bicolores. Un jeu d'*Othello/Reversi* sera donc parfaitement adapté. La règle de ce jeu en solitaire est simple.

Commencez par délimiter une zone de jeu carrée (4 × 4 cases, 5 × 5, 6 × 6, etc), puis placez un pion par case, faces noires visibles (figure 1). C'est la position de départ. Le jeu peut commencer. Il s'agit de retourner tous les pions en respectant la règle suivante :

désignez un pion quelconque, puis retournez tous ses voisins, sauf lui-même. C'est tout ! Dans l'exemple présenté figure 2 le pion choisi est B2. Ces huit voisins ont changé de couleur.

Un choix portant sur une case de bord ne permet de retourner que cinq pions et une case d'angle, seulement trois. C'est toujours simple, mais cela va se compliquer. Si, à partir de la position présentée figure 2, vous décidez de jouer en D4, les pions situés en C3, D3 et C4 sont retournés. Vous pouvez voir que le pion C3, retourné une première fois par le premier coup en B2 est à nouveau retourné et reprend donc sa couleur d'origine (figure 3). Pour aboutir à la position gagnante (tous les pions blancs), il devra être une fois encore retourné.

Pour réussir en un minimum de coups, il faudrait ne retourner qu'une seule fois chaque pion. Ce n'est bien sûr pas possible. En combien de coups parviendrez-vous à gagner ? Il existe une solution en dix coups pour un terrain 4 × 4. La voici :

1. A2 ; **2.** A3 ; **3.** D1 ; **4.** D4 ; **5.** C1 ; **6.** C2 ; **7.** C3 ; **8.** C4 ; **9.** D2 ; **10.** D3.

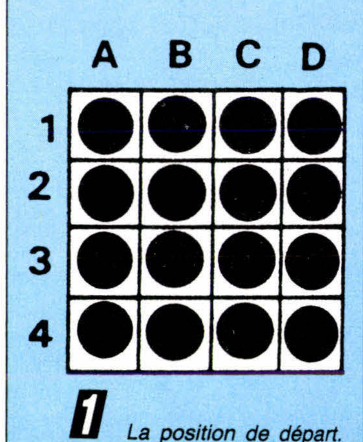
A deux coups de la fin, la position est celle de la figure 4. Vous pouvez faire beaucoup mieux ! Ainsi, il existe deux solutions en huit coups, hormis toutes les rotations et les symétries. Et en six coups ? Oui, c'est possible. Il n'existe cependant qu'une solution. Courage ! Ne vous préoccupez pas de l'ordre dans lequel vous jouez vos coups. Vous vous rendrez vite compte qu'il n'intervient pas.

Après le 4 × 4, le 5 × 5 ? Eh bien non. Cela serait particulièrement dur de notre part de vous y inviter, car il n'existe pas de solution. Rassurez-vous, le 6 × 6 vous réserve pas mal de difficultés. Nous y sommes parvenus en seize coups. A vous de faire mieux, si toutefois c'est possible...

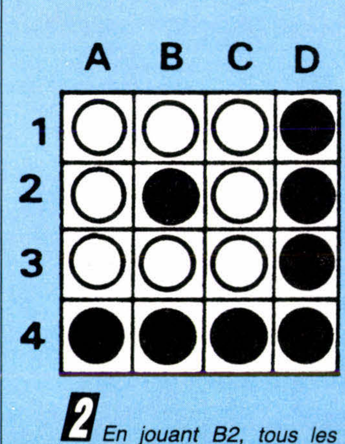
Les suivants, le 7 × 7 et le 8 × 8, c'est l'aventure (ou presque).

Nous attendons vos réponses. Le premier à nous faire parvenir une solution pour le 7 × 7 ou le 8 × 8 gagnera un abonnement d'un an à *J & S*.

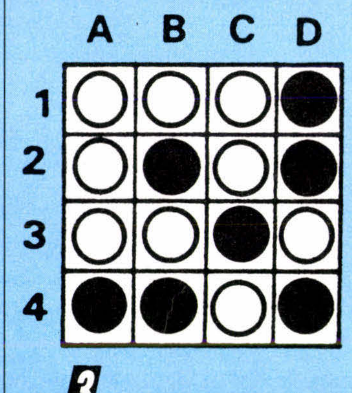
Avec un ordinateur alors ? Possible ! Facile ? Vous n'aurez pas c'est vrai à retourner les pions. Le programme en Basic de la page 78 y pourvoiera. Que les autres se rassurent. La recherche des solutions par ordinateur est très longue, notamment pour le 8 × 8. Vous avez toutes vos chances... à la main !

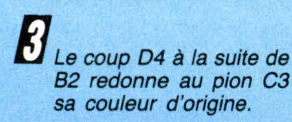


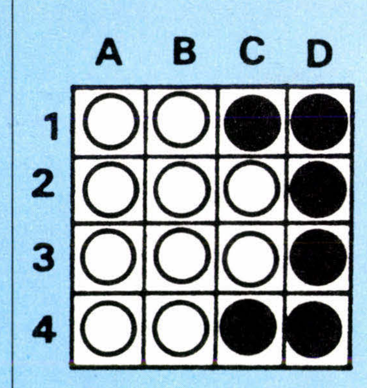
1 La position de départ.



2 En jouant B2, tous les pions des cases voisines ont été retournés (pions blancs).

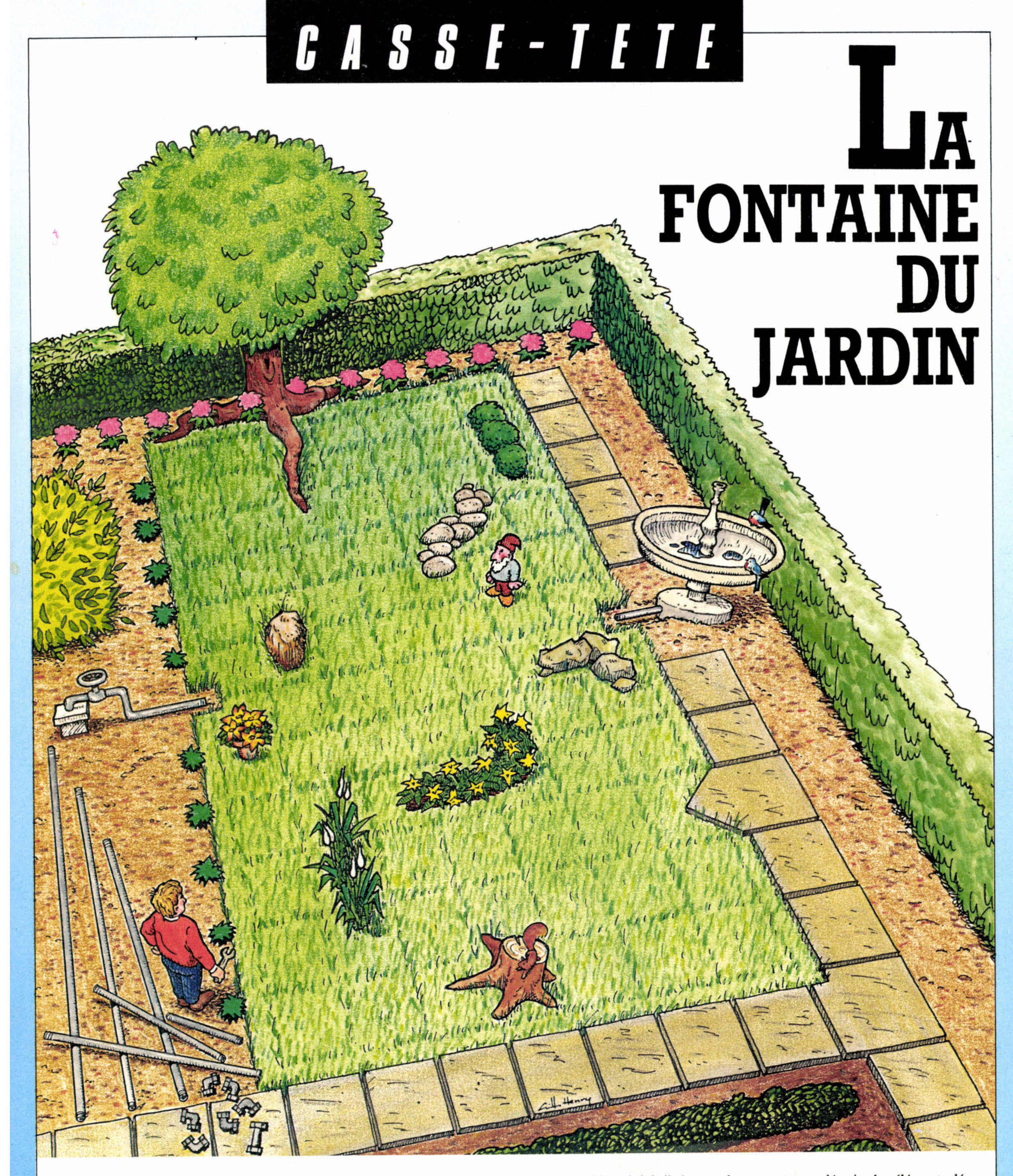



3 Le coup D4 à la suite de B2 redonne au pion C3 sa couleur d'origine.



4 Plus que deux coups ! A vous de les trouver.

LA FONTAINE DU JARDIN



Marcel veut raccorder sa fontaine à l'arrivée d'eau, en faisant passer une canalisation sous sa pelouse. Pour cela, croyant faire une bonne affaire, il achète un lot en solde comprenant :

- 6 tuyaux longs de 1, 2, 3, 4, 5 et 6 mètres ;
- 6 raccords à angle droit ;
- 1 raccord droit.

A titre d'indication, les plantations et le dallage en bordure de la pelouse ont un espacement d'un mètre.

Comment Marcel doit-il s'y prendre pour ne pas détruire les éléments décoratifs de son jardin... Mais attention, il ne dispose que d'une clef. Il ne peut donc ni couper, ni tordre l'un des tuyaux. D'autre part, les tuyaux seront posés à plat, mais ils peuvent éventuellement se croiser.

Trouvez le réseau qui raccordera l'arrivée d'eau à la fontaine.

Solution dans le prochain numéro.

DES CHIFFRES ET...

LA LOI DES SÉRIES

Sauriez-vous compléter les séries ou les paires suivantes ?

264 - 300
532 - 541
255 - 280
695 - 776
723 - ?

692
988
1 877
9 658
18 227
?

458
618
666
882
1 010
?

289 - 306
1 024 - 1 056
3 136 - 3 192
8 281 - 8 372
17 161 - ?

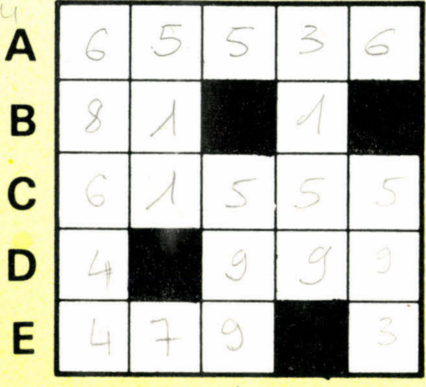
242
726
1 452
2 420
3 630
5 082
?

CRYPTO JEU

En ce matin du 6 juin 1812, l'agent Gada auxiliaire préféré du ministre de la justice Savary et bonapartiste convaincu, découvre dans la poche d'un comploteur abattu par la gendarmerie un message codé. Se fondant sur l'esprit retors propre aux conspirateurs, ainsi que sur ses convictions politiques, Gada parvint à déchiffrer le texte séditieux... Sachant que la signature, en clair, est GENERAL MALET, pouvez-vous reconstituer le message ? Voici le texte du message trouvé :

PXEVBBISO QNWVZRIDBISO
XOYS TE WJF OGUWBVFI
I SIJHE LFCRIT.
UOVU I L'INXEVFCR !
HMNITIL QBTEX.

NOMBRES CROISÉS



Horizontalement : A. Une des puissances de 2.- **B.** Un carré parfait.- **C.** Le produit de ses chiffres est 750.- **D.** Tous les chiffres de ce nombre sont les mêmes.- **E.** Un des diviseurs de 8 143.

Verticalement : A. Un carré parfait.- **B.** Le produit de ses chiffres est 5.- **C.** Un nombre premier.- **D.** Le chiffre des unités est égal à la somme des autres chiffres.- **E.** Le produit de ses chiffres est 135.



Horizontalement : A. Le produit de ses chiffres est 50.- **B.** La somme de ses chiffres est 25.- **C.** Une des permutations de 46 414.- **D.** Une des permutations de 241.- **E.** Les chiffres de ce nombre sont les mêmes.

Verticalement : A. Les premier et dernier chiffres sont les mêmes, le chiffre des dizaines est double de celui des unités.- **B.** Un cube parfait.- **C.** Le produit de ses chiffres est 20.- **D.** Un cube parfait.- **E.** Un multiple de 11.

Solutions pages 116 et 117

BASIC

LA NOUVELLE ENCYCLOPEDIE PRATIQUE DU BASIC.

SAVOIR.

Le micro-ordinateur est partout autour de nous. Utilisations professionnelles, planification de l'économie familiale, création de jeux intelligents, etc... ses applications s'étendent chaque jour. Comment l'utiliser au mieux? EUROTECHNIQUE a pensé à vous en élaborant l'Encyclopédie Pratique du Basic. Simple, progressive, elle s'appuie sur le principe qui a fait son succès : Faire pour Savoir. A chaque chapitre, ses applications. Vous pouvez immédiatement mettre en pratique vos progrès en Basic. Ce langage universel des micro-ordinateurs va vite devenir votre deuxième langue vivante. Aucune formation technique préalable n'est nécessaire. Vos programmes réalisés, vous les enregistrez, puis les exploitez à volonté avec votre Commodore 64.



LE BASIC ET LA PRATIQUE.

FAIRE.

L'ordinateur Commodore 64, livré avec quatre superbes volumes reliés, est le micro-ordinateur le plus répandu dans le monde. Sa mémoire de 64 K-octets, son clavier pratique, robuste et esthétique en font un outil parfait pour la pratique du Basic mais aussi pour les utilisations courantes ou plus sophistiquées. Son succès mondial le fait bénéficier d'un nombre exceptionnel de logiciels. Il est livré prêt à l'emploi avec un lecteur-enregistreur de cassettes.

eurotechnique
FAIRE POUR SAVOIR
rue Fernand-Holweck, 21100 DIJON

RENVOYEZ VITE CE BON POUR UNE DOCUMENTATION GRATUITE

A compléter et à renvoyer aujourd'hui à EUROTECHNIQUE, rue Fernand Holweck, 21100 DIJON. 74061

Je désire recevoir gratuitement et sans engagement de ma part votre documentation sur le Livre Pratique du Basic.

NOM ______ PRENOM ______

ADRESSE ______

CODE POSTAL ______ VILLE ______ TEL. ______

POUR LES MINEURS, SIGNATURE DES PARENTS

EURÉKA ? NON !

Une belle aventure se termine fort bien pour la société Euréka Informatique. Moins bien pour les intrépides aventuriers qui ont voulu jouer avec elle ! Mais qu'ils se consolent : s'ils n'ont pas trouvé le trésor, ils ont gagné des points d'expérience... On ne les y prendra plus. Du moins nous l'espérons !

Rappelons les faits. Novembre 84, d'alléchantes publicités annoncent *« jouez et gagnez un chèque de 250 000 F avec le jeu d'aventure Euréka »*. Pour participer au concours, il « *suffit* » (et il faut !) acheter le programme Euréka : 250 francs. Pour gagner, « *il faut décoder les énigmes contenues dans les poèmes et les illustrations* » du jeu. « *Le premier à télégraphier la bonne réponse recevra le chèque de 250 000 F, le second gagnera un voyage d'une semaine pour deux personnes, les trois suivants, des bons d'achat de 5 000 F, les 245 autres des bons d'achat de 100 F* ». Superbe ! L'extrait du règlement cité dans la publicité précise même : « *Le premier dépouillement aura lieu le 31 mars 1985. Si nécessaire, un dépouillement mensuel sera ensuite effectué jusqu'à ce que les 250 prix soient distribués* ». Parfait.

Premier résultat : plus de 20 000 programmes vendus !

Deuxième épisode. Le 31 décembre 1985, le verdict tombe : « *le concours est clos, personne n'a trouvé la bonne réponse, il n'y a pas de gagnant !*

C'était pourtant simple. Il « suffisait » de donner la réponse :

3.142

et évidemment, les dix indices qui permettaient d'y arriver :

RE C H 22. 13

N . D S T

Et tant pis pour les joueurs s'ils n'ont pas trouvé. Car c'est qu'ils ont manqué de logique. Le règlement le précisait : « *la réponse doit être trouvée par un cheminement logique* ». Voyons la logique sur un petit exemple. Dans la cinquième partie de l'aventure, « aux Caraïbes », se cachaient deux indices. Or, dans un poème, on pouvait lire « *il a pointé vers toi l'arme qui t'appartient* ». Comme on part dans l'aventure avec un 22 long rifle, il fallait retenir 22, non ?

Pas exactement ! La désignation exacte de ce calibre est «. *22* ». Vous auriez dû le savoir ! C'était donc ça l'indice ? Mais non, vous n'y êtes pas. Vous manquez de logique. Il est dit « *Il a pointé vers toi...* ». Et sans doute parce que vous êtes de droite (??), il fallait donc mettre le point à droite et écrire « *22.* » Elémentaire...

Plus simple. Un autre vers du poème vous signalait : « *tu trouveras pour les perles un étui rayonnant* ». C'était clair, l'indice à trouver était « S » ! Evidemment ! Pourquoi ? Parce que c'est l'initiale de shell, coquillage en anglais. Bon sang mais c'est bien sûr... Nous, on aurait pensé à « Feu ». Puisque C est l'initiale de coquillage, (en français, quel manque de logique !) et que « C, c'est le Feu ». (Cessez-le feu !). Ouaf !...

Ce n'était vraiment pas sorcier. Mais comme le disent les organisateurs du concours : « *la difficulté venait du fait que le joueur ignorait la teneur de ce qu'il devait chercher* ».

Bah tiens !

Bref. Nous ne savons pas ce que pensent les juristes de tels procédés. Mais nous, nous affirmons qu'il est scandaleux de ne pas remettre les prix d'un concours sous prétexte que personne n'a réussi... une épreuve infaisable ! Qu'en pensez-vous ?

Au fait. Nous pensons lancer nous-mêmes un grand concours réservé au personnel de la société Euréka Informatique.

Gagnerait un abonnement de 99 ans à J & S le premier qui découvrirait la phrase-mystère cachée dans le cerveau de notre rédacteur en chef. A condition bien sûr qu'il l'ait trouvée par un « cheminement logique ». Et là, croyez-nous, ça ne va pas être facile !

MICRO-CLIMAT

• **Les Français jouent !** Alors que de nombreuses sociétés se tournent vers le marché professionnel (presqu'un « compatible IBM PC » par semaine !), les possesseurs de micro jouent plus que jamais. C'est ce que révèle l'enquête de *50 millions de consommateurs*, la revue de l'Institut National de la Consommation. Sur 3 600 personnes interrogées, toutes détentrices d'un micro, 57 % affirment que c'est « pour programmer », mais 50 % dévoilent que c'est « pour jouer ». Cela nous fait d'autant plus plaisir que nous répétons depuis des années que la programmation est un loisir, et le jeu l'une des bases de la micro. Ah mais !

• **Le MSX 2 dans la bataille.** Sur le marché de la micro, un peu étouffé par *Amstrad*, un seul concurrent relève le gant, le *Sony HB 500 F*, à la norme MSX 2 (voir plus loin). Il arrive avec beaucoup d'atouts dans sa manche. A suivre...

• **Arcade-aventure, la promotion.** Pour « résister », un éditeur de logiciels se doit d'exporter. Il n'est guère facile de le faire avec des programmes proposant beaucoup de texte, comme les jeux d'aventure classiques (il faut payer des traducteurs). Il n'est plus possible de proposer des jeux d'adresse tout bêtes (pan !... boum !). C'est la raison pour laquelle le jeu d'arcade-aventure, mêlant adresse et réflexion, se creuse peu à peu une place de choix dans les « bibliothèques de logiciels ». Heureusement, les jeux de grande qualité (et notamment français) continuent d'arriver sur le marché.

MSX 2, LA SECONDE VAGUE

Avec l'apparition, début mars, du *HB 500 F* de Sony, les amateurs de micro seront pour la première fois au contact de la norme *MSX 2*. Pour 7 000 F, il propose un lecteur de disques 3,5 pouces intégré, d'une capacité de 1 Mo (Méga-octet) ; 64 Ko de mémoire vive, une mémoire de gestion d'écran de 128 Ko. Nous sommes donc en présence d'un micro aux grandes possibilités graphiques, avec une définition de 512 × 512 points en 16 couleurs simultanées et de nombreux autres modes, parmi lesquels nous retiendrons le 256 × 212 points en 256 nuances ! Il est compatible avec l'ancienne norme.

La machine se situe comme un semi-professionnel ou un « haut de gamme » amateur et est donc comparable à l'*Apple II* ou à l'*Atari* 520 ST. La politique d'implantation en France est, selon Sony, en tous points analogue à celle du standard V.H.S. pour les magnétoscopes, « *elle s'impose sous la pression internationale* ». Le MSX représente déjà 40 % du marché en Espagne et aux Pays-Bas. L'éducation nationale belge l'a choisi...

La politique-jeu chez Sony est triple : continuer d'importer des jeux d'arcade de Tokyo sous licence internationale, aider les développeurs français en matière de jeux de réflexion, d'aventure ou de simulation, et surtout accroître le développement des jeux d'arcade-aventures, sur le modèle anglais de la société Ultimate.



DESSINEZ AVEC AMSTRAD

Vous avez un *Amstrad* ? Vous créez des logiciels ? Voici *AMX Mouse*. Un ensemble de création graphique qui se compose d'une souris à trois touches, d'un logiciel de gestion (écran-souris), des câbles de raccordements et d'un manuel (en français) de 40 pages. C'est ce que nous avons vu de mieux en matière de création graphique... On a l'impression que *Amstrad* s'est muté en *Macintosh* !
Des menus permettent de choisir parmi des dizaines de fonctions : taille de pinceaux, polices de caractères, couleurs, trames, remplissage, etc. Seul petit défaut, la « boule » de la souris est réalisée dans un plastique qui a tendance à glisser. Il faut donc utiliser un support anti-dérapant ou acheter une boule en caoutchouc.
(690 F, distribué par Amstrad, pour *Amstrad CPC 464*, *664* et *6128*, logiciel cassette ou disquette.)

AUTEUR KIT

Vous avez créé un logiciel ! Vous y « croyez »... Mais vous hésitez à le présenter de peur de vous faire plumer, dépouiller, rouler. *Auteur kit* rassemble en 40 pages tout ce que doit savoir un auteur de programme, jusqu'à la manière de remplir sa feuille d'impôts ! Pour recevoir ce document, envoyez 8 timbres à 2,20 F, une grande enveloppe (30 × 22 cm) et vos nom et adresse à Infogrames, 79, rue Hippolyte-Kahn, 69100 Villeurbanne, tél. : 78.03.18.46.

RECTIFICATIF

Attentat, le programme de jeu édité par Rainbow Productions annoncé dans notre précédent numéro est destiné à Amstrad et non à Apple. (Aurions-nous été victimes de l'explosion ?).

PRÉCISIONS

Le simulateur de vol *Fokker Triplan* est disponible sur Macintosh. Édité par Alpha Systèmes, 795 F.

NOUVELLES ADRESSES

• La société Ere Informatique a changé de locaux. Sa nouvelle adresse : 1, boulevard Hippolyte-Marquès, 94200 Ivry, tél. : (1) 45.21.01.49 ou 45.21.02.50.
• La société d'édition de logiciels Free Game Blot s'est installée à cette nouvelle adresse : Cedex 205 Crolles, 38190 Brignoud, tél. : 76.08.29.29.
• La société Squirelle nous communique sa nouvelle adresse : 12, rue de la Tour, 31650 Saint-Orens, tél. : 61.39.26.01.

HELP !

SOS-Disquettes pour Amstrad. En effet, depuis trois mois, les possesseurs d'Amstrad pratiquent — sans le vouloir — un grand jeu d'aventure. Leur but, trouver des disquettes pour leur micro préféré ! Eh oui, une rupture de stock chez Amstrad France et une impossibilité de se réapprovisionner... en Europe même ! « *Courant mars toutes les boutiques seront fournies en disquettes* », nous promet-on chez Amstrad. Les usines japonaises tournent, paraît-il, à plein rendement.

PRIX-CANONS !

La société Loriciels annonce une baisse du prix de toutes ses disquettes, de 295 F à 198 F ! Bonne nouvelle... à profiter ! Loriciels, 53, rue de Paris, 92100 Boulogne. Tél. : (1) 48.25.11.33.

SUR VOS TABLEURS

• SICOB PRINTEMPS se déroulera du 14 au 19 avril 1986, au CNIT à Paris.
• Les IVe journées de l'informatique de l'ENSAIS, auront lieu du 14 au 19 avril, à l'École Nationale Supérieure des Arts et Industries de Strasbourg. Renseignements : ENSAIS, 24, boulevard de la Victoire, 67084 Strasbourg, tél. : 88.35.55.05.

REÇU...

• *Macintosh, l'ami du travail et du jeu*, par Lon Poole, éditions Cédic-Nathan.
• *Commande vocale et robotique sur ZX Spectrum et Spectrum +*, par Patrick Douglet, éditions Eyrolles, 100 F.

TÉLESTRAT, MACHINE À IDÉES

Euréka Informatique qui a racheté la société Oric en juin dernier, propose un nouvel ordinateur vraiment plein d'idées, le *Télestrat*.
En première approche, c'est une machine comme les autres : une unité centrale avec un clavier AZERTY (et non QWERTY comme sur la photo) à touches mécaniques 64 Ko de mémoire vive (extensible jusqu'à 128 Ko) et un lecteur de disquettes 3 pouces à double-tête de lecture (plus la peine de retourner la disquette).
Si vous avez un écran de télé, il suffira d'y brancher sa prise Péritel. Si vous n'en avez pas, allez chercher votre écran... à la poste ! Il peut en effet être branché directement sur un écran de Minitel. Et le modem ? C'est aussi celui du Minitel ! La définition adoptée pour la sortie écran est de 28 lignes de 40 signes en mode texte et 240 × 200 points en haute résolution, avec huit couleurs.
Deux ports reçoivent les cartouches ROM livrées avec l'unité centrale. La première cache un Basic aux performances exceptionnelles, 250 instructions différentes ! Autre avantage, plus discret, mais également important, les lignes d'instructions sont immédiatement « compilées » après validation par RETURN. C'est-à-dire que vos lignes de Basic sont transformées sans délai en un très rapide langage machine. Le contrôle d'erreur est inclus dans cette procédure. En outre, il suffit de taper « ROM ORIC » pour avoir en main un *Oric 1* et « ROM ATMOS » pour avoir un *Atmos* sous les doigts. Les possesseurs de programmes relatifs à ces deux machines apprécieront... Ces qualités, à elles seules, feraient du *Télestrat* une excellente machine.
Mais ce n'est pas tout. C'est également un microserveur ! (voir notre article page 63). Pour obtenir toutes les fonctions télématiques, il suffit d'insérer la seconde cartouche. L'utilisateur accède alors à une série de logiciels intégrés autorisant les usages suivants : réception des services Minitel ; création, chargement et sauvegarde de pages vidéotex, création d'enchaînements de pages vidéotex en « arborescence » (la page suivante dépend de la touche sur laquelle on appuie, comme au contact d'un serveur) ; émission de services après détection automatique d'appel. La fonction « boîte aux lettres » fait partie des logiciels proposés et recevra les messages en votre absence. Prix annoncé, 3 990 F. Nous devrons encore attendre quelques jours pour vérifier s'il répond à toutes ces promesses. Mais si tel est le cas, Télestrat peut postuler au titre de « micro de l'année 86 ».





CONTRÔLE AÉRIEN
TO7 TO9
VIFI INTERNATIONAL
COLLECTION DIRIGÉE PAR BERNARD LAUR

CONTRÔLE AÉRIEN

Avec Contrôle Aérien, VIFI présente le jeu de rôle du XXIe siècle. Un jeu de simulation créé par des "Pros", qui restitue dans ses moindres détails le métier passionnant des aiguilleurs du ciel.

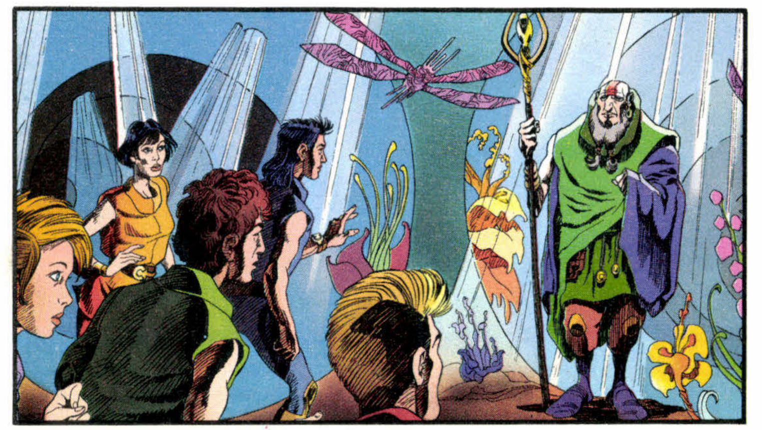
Votre mission : gérer en temps réel l'ensemble de l'espace aérien en assurant la régularité et la sécurité du trafic. Des dizaines d'avions sont dans votre zone de responsabilité, des milliers de vies sont entre vos mains. Prenez en charge un Boeing en évitant une zone militaire interdite, déviez un Airbus sans trop l'éloigner de son plan de vol. Réagissez devant un orage, méfiez-vous des deux appareils qui volent trop près l'un de l'autre à une même altitude. Huit niveaux de jeu toujours plus complexes sont à votre disposition afin que vous ne rencontriez jamais les limites de cette fabuleuse aventure.

Jour après jour, au travers de missions sans cesse renouvelées, pénétrez dans l'univers palpitant des aiguilleurs du ciel.

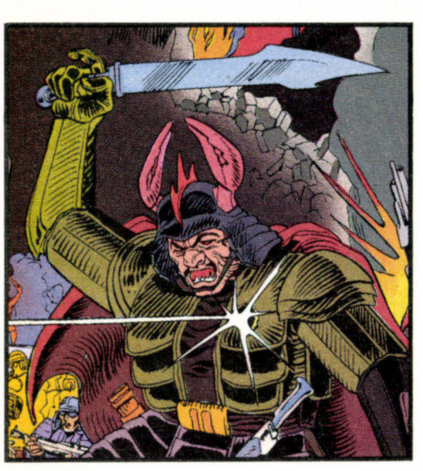
Disponible sur MO5, TO7, TO7/70, TO9 THOMSON

VIFI INTERNATIONAL

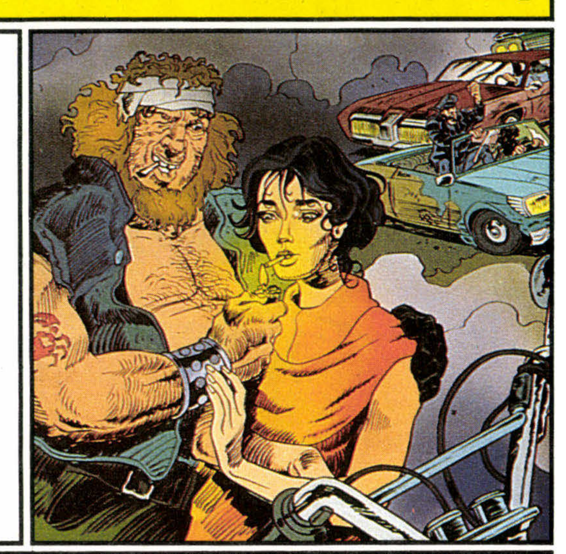
L'EXPÉRIENCE ET L'EXIGENCE



SUR LA PLANETE CORPUS, SI VOUS N'ETES PAS UNITOR LA VIE EST MENACEE.



Quelle mystérieuse folie règne sur CORPUS, la planète Captive? Vers quel destin tragique ONCOS le tyran la fait-il dériver? Les pièges seront nombreux sur le chemin qui vous mènera à la solution. Si vous savez déjouer les maléfices de FILTOR et MÉLANIA, si vous parvenez à anéantir TUMORA, si vous triomphez d'ONCOS sans entamer votre Savoir de Vie, alors, vous êtes UNITOR, et vous pouvez sauver CORPUS.



ECOUTEZ

UNITOR, c'est une aventure sonore, sur une centaine de radios locales en France. Sans doute une près de chez vous... Écoutez UNITOR, le premier feuilleton de fiction-rock. Un rythme et un suspense à vous couper le souffle.

JOUEZ

UNITOR, c'est un livre fabuleux que vous pouvez recevoir gratuitement. 48 pages, des illustrations fantastiques et le bulletin-réponse qui vous permettra de participer au concours UNITOR.

GAGNEZ

UNITOR, c'est enfin un concours qui peut vous faire gagner des milliers de prix : Micro-ordinateurs, matériel Hi-Fi, montres UNITOR, posters.

Passionné? Renvoyez vite le bon ci-dessous à

UNITOR/LNFCC
1, avenue Stephen Pichon
75013 PARIS.





BON POUR RECEVOIR GRATUITEMENT LE LIVRE DU JEU UNITOR, LA LISTE DES RADIOS DIFFUSANT LE FEUILLETON ET PARTICIPER AU GRAND CONCOURS UNITOR

(Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi).

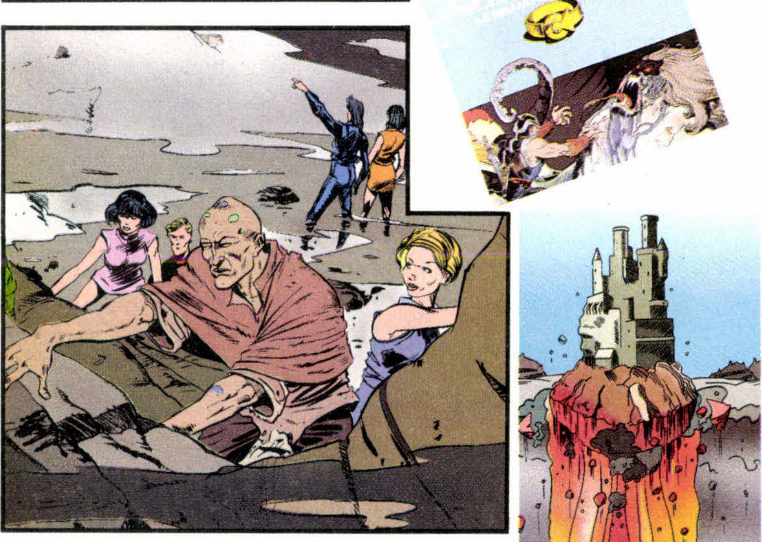
NOM ____________________

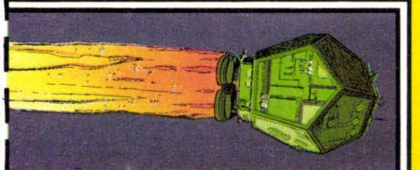
PRÉNOM ______________ AGE ______

N° ______ RUE ______________

VILLE ____________________

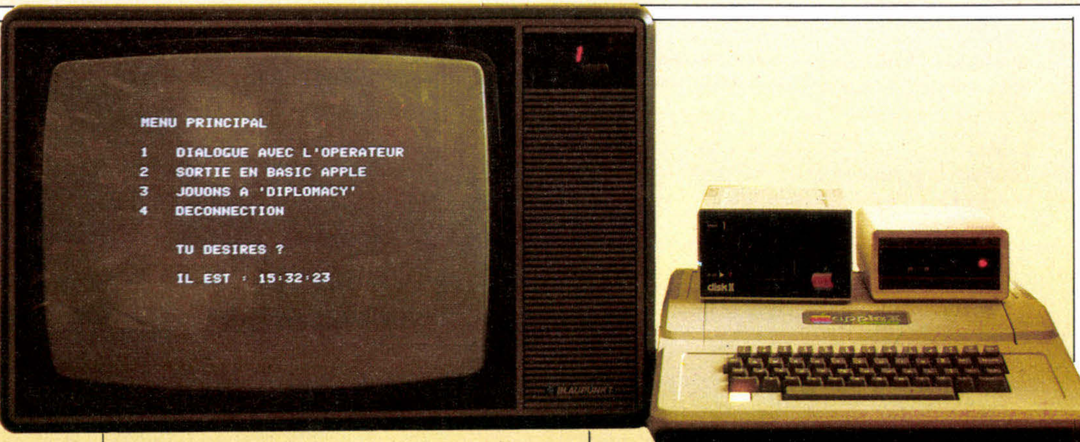
CODE POSTAL |_|_|_|_|_|







Bon à découper et à retourner à UNITOR/LNFCC 1, avenue Stephen Pichon - 75013 PARIS.



MICRO SERVEURS

Vos programmes tournent en rond dans votre micro ? C'est le printemps ! Pourquoi ne pas les laisser courir le long des lignes téléphoniques. D'en faire profiter vos amis, qui, eux, n'ont qu'un Minitel. Les « micro-serveurs » arrivent en force. Le temps est venu de passer de la ludotique à... la téléludotique.

Funitel, PLjeu, Sevil... et bien sûr maintenant *JESSIE* ! Vous connaissez, du moins de nom, ces services qui vous invitent à jouer sur votre Minitel. Mais savez-vous qu'aujourd'hui, vous pouvez vous-même créer un tel service ? En un mot, devenir « serveur ». Enfin, soyons modestes, « micro-serveur ».

Il vous suffit de disposer d'un micro, d'un modem et d'un programme approprié. Comme ce *Servobasic*, en cours de réalisation et qui devrait être édité par Froggy Software, fin mars pour *Apple*. Ou encore *Cristel*, qui vient de paraître chez JCA. Des programmes analogues seront bientôt disponibles pour *Thomson MO 5* et *TO 7-70*. Les microserveurs ont le vent en poupe. Nous avons rassemblé les informations de base pour vous permettre d'y faire vos premiers pas.

Micro + modem + programme de télécommunication, tels sont les ingrédients du « système » informatique, d'un serveur, comme ceux qui répondent à votre appel sur Minitel, lorsque vous composez un numéro de téléphone particulier vous permettant d'accéder à un service télématique. Lorsque, par exemple, vous composez le 11 pour entrer sur l'annuaire électronique. Le 11 vous branche sur un énorme ordinateur capable de vous indiquer le numéro de téléphone et l'adresse d'un correspondant dont vous ne connaissez que le nom. Ce serveur a de nombreuses « portes ». Une manière de dire que plusieurs personnes peuvent y « entrer » simultanément pour obtenir le même service. Autant de personnes que de portes. Pas une de plus.

Un microserveur est un système informatique qui peut être consulté à distance, de la même manière, mais par une seule personne à la fois. C'est donc un serveur à une porte.

Avant de voir comment mettre sur pied et animer un microserveur, plaçons-nous du côté de l'utilisateur, de celui qui n'a à sa disposition qu'un simple Minitel.

Déjà de nombreux microserveurs peuvent être consultés (voir la liste plus loin). L'association des microserveurs (Amiserv) vous renseignera au fur et à mesure de l'évolution du phénomène. C'est un univers qui « bouge » vite. Les services proposés (messagerie, boîte aux lettres, jeux, forums) ne dépendent souvent que d'une seule personne. Ils apparaissent, disparaissent, ressurgissent. A vous de voir...

Dans la pratique, rien de plus facile : vous décrochez votre téléphone, allumez votre Minitel et composez l'un des numéros (en respectant les heures d'appel, souvent après 20 h 00). Quand vous entendez un sifflement, appuyez sur la

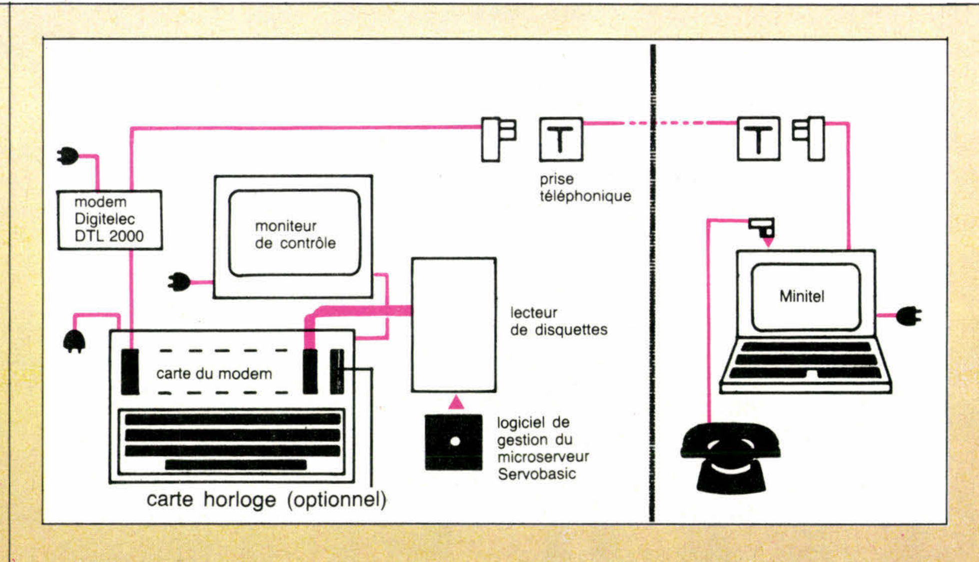


touche CONNEXION/FIN de votre Minitel. De grâce, si par hasard vous tombez sur une personne, ne raccrochez pas instantanément, c'est peut-être le créateur du microserveur... Si c'est l'ordinateur qui « décroche », une page d'accueil se forme sur l'écran de votre Minitel. Souvent un menu apparaît et il ne vous reste qu'à effectuer votre choix.

POURQUOI ?

Regardons de plus près ce que permet de faire un microserveur. Paul, qui n'a qu'un Minitel, appelle le microserveur de son ami Denis. Il obtient sur l'écran un menu en quatre points :

1. Dialogue avec l'opérateur.
2. Sortie Basic *Apple*.
3. Jouons à *Diplomacy*.
4. Déconnection.



Une installation type de microserveur.

Paul appuie sur le point 1. A l'écran une flèche pointe horizontalement vers la gauche. C'est à lui d'envoyer un message. Il tape « *Denis, tu es là ?* » puis ENVOI. La flèche change de sens pour indiquer à Denis qu'il a la main. Pas de réponse... Denis n'est pas chez lui. Paul appuie sur ENVOI sans taper de message, ce qui lui permet de revenir au menu. Il appuie sur 2. Le menu laisse la place au curseur que l'on voit habituellement sur un *Apple*. Un petit miracle s'est accompli !

Paul peut désormais piloter l'*Apple* de Denis, à partir du clavier de son Minitel, quelle que soit la distance qui les sépare. Quand Paul tape CATALOG, le lecteur de disquettes de Denis se met en route et affiche les noms de programmes contenus sur la disquette. Il peut choisir un programme de jeu appelé TRIC TRAC, faire RUN TRIC TRAC, et le pratiquer comme bon lui semble. C'est génial ! Rien ne l'empêche non plus de programmer. Et même sauver son programme sur la disquette de Denis !
Avant d'appuyer sur le point 4 pour se déconnecter, Paul aborde le point 3 et tape les ordres d'un tour de jeu à *Diplomacy*. Coût de l'opération : le prix d'une communication téléphonique normale (fonction de la durée, de l'heure et de la distance).

COMMENT ?

Passons maintenant du côté de Denis. Il allume son micro-ordinateur, place la disquette *Servobasic* dans son lecteur, charge en mémoire vive le langage télématique (appelé lui aussi *Servobasic*) et lance (par un RUN) le service qu'il propose. A la moindre impulsion, le programme est prêt à démarrer car sa ligne téléphonique est en « attente d'appel ». S'il fait connaître son numéro de téléphone (grâce aux autres microserveurs), il aura entre 1 000 et 1 200 appels par mois. C'est-à-dire beaucoup de copains avec qui jouer, bavarder, échanger des informations.
Quel est précisément l'équipement de Denis ? Il a un *Apple* (un II+), un lecteur de disquettes. Il a un modem *Digitélec* DTL 2000 V21-V23 ou DTL 2000+. Le modem relie l'ordinateur avec le monde extérieur par l'intermédiaire des fils téléphoniques. Il possède également la disquette *Servobasic*.
Il existe d'autres matériels pour mettre en place son microserveur. Le tableau ci-dessous montre les possibilités offertes à ce jour et les produits en fin de réalisation.
Que faire quand on a rassemblé le matériel nécessaire ? La plupart du temps, il n'y a rien d'autre à faire que de glisser la disquette dans son lecteur et de lancer le microservice tout préparé qu'elle contient. Un programme qui mettra la ligne téléphonique en attente d'appel et offrira aux utilisateurs une « boîte aux lettres » (pour laisser des messages) et un « forum » pour dialoguer en direct. C'est-à-dire qu'en faisant LIST, on obtient toutes les lignes d'instructions qui les composent. Si vous avez envie de mettre un jeu de votre cru à la disposition de l'utilisateur, il suffira de le mettre sur la même disquette, de montrer qu'il existe en l'indiquant dans le menu et de prévoir dans le programme des lignes qui assurent le lancement du jeu lorsque le joueur appuie sur la touche-chiffre le désignant.

Quand on met le doigt dans un tel engrenage, inutile de résister. En mettant le nez dans le manuel qui accompagne la disquette, vous découvrirez les instructions propres au langage de gestion d'un Minitel à distance. Bref, vous finirez par créer de toute pièce votre propre service, avec le *Servobasic*.

L'auteur de ce langage a 20 ans. Il s'appelle Denis Mante. Il s'est lancé dans la micro il y a cinq ans, en s'achetant un *Apple* (en cassant sa tirelire). La passion ! Après un Bac H (option informatique), il travaille deux ans l'automatisation, puis... c'est le chômage. Depuis, il travaille chez lui. Ce qui semble lui réussir. Son dada, c'est de créer des langages informatiques ou d'améliorer ceux qui existent déjà. La passion de communiquer par ordinateur l'a conduit à créer *Servobasic*, pour son usage personnel.

sociétés	modem du microserveur	logiciel	micro-ordinateur
Hello Informatique 1, rue de Metz 75010 Paris (1) 45.23.30.34	Carte Appletel (5 700 F)	Télépom (1 400 F)	Apple
Froggy Software 33, avenue Philippe-Auguste 75020 Paris (1) 43.58.25.98	Carte Appletel ou modem « Sectrad » ou modem « Digitelec » DTL 2000 V21 V23 (2 000 F)	Servobasic (800 F) disponible fin mars	Apple
JCA Informatique 2 bis, avenue Diderot 94100 St-Maur (1) 43.97.34.34	Carte « Appletel » ou modem « Digitelec » DTL V21 V23	Cristel (600 F)	Apple
Imperasoft 48, avenue Foch 78400 Chatou (1) 30.71.58.97	Celui d'un Minitel (gratuit)	Impératel disponible en avril Environ 500 F	Thomson MO5 et TO7-70

Le *Servobasic* est-il accessible à toute personne ayant pratiqué le Basic pendant un mois ? Nous l'avons mis au défi de mettre sur pied un service en quelques minutes, avec seulement une vingtaine de lignes de *Servobasic* ! Il a relevé et... a gagné son pari. Le résultat de ce premier jet, c'est le listing que nous vous présentons.

Quelles sont les instructions de ce langage ? Il y a tout le Basic de l'*Apple* (Applesoft) et 44 « mots » supplémentaires, qui existent à la fois pour gérer une communication et gérer l'écran d'un Minitel. Le créateur d'un service utilisera le Basic comme il en a l'habitude et les instructions spéciales sous la forme : &"instructions".

Par exemple, en ligne 10 du listing, après un HOME qui efface l'écran du Minitel, vous trouvez l'instruction &"CADRE". Dès que le programme lit cette instruction, il entoure l'écran du Minitel d'un cadre assez esthétique. C'est pratique. Si vous voulez afficher des grosses lettres, il suffira d'inclure avant un PRINT, l'instruction &"TAILLE DOUBLE". C'est facile ! Si vous voulez écrire en ligne 5, colonne 10 de l'écran du Minitel, vous taperez &"CURSET 10,5" (ligne 30 du listing).

Certaines instructions, simples à taper, recouvrent un ensemble de procédure en fait assez complexe. Le &"CONV" gère à lui tout seul le dialogue entre l'utilisateur et le créateur du microserveur (l'exemple du « *Denis, tu es là* »). Autre instruction complexe, en ligne 5 du listing, le &"CASE...". Elle regroupe à la fois la fonction de saisie (INPUT, GET ou INKEY$, habituellement) et l'aiguillage (ON GOTO ou ON GOSUB). Elle peut être traduite de la manière suivante : « Dans le cas où le joueur a tapé 1, je vais en ligne 100, s'il a tapé 2, je vais en ligne 200 », etc.

Avec les quatre instructions que nous avons détaillées, vous avez votre « ceinture blanche » en *Servobasic*. Les autres programmes disponibles répondent, avec des mots différents, aux mêmes fonctions.

Qu'en pensent les PTT ? La question semble en effet se poser. Et les possesseurs de microserveurs ne cachent pas leur crainte d'être un jour taxés. Renseignements pris au ministère des PTT et à la Direction Générale des Télécommunications, « *Il n'en est pas question pour l'instant. Cela ne nous gêne en rien. On désire simplement qu'il n'y ait pas trop d'appels qui n'aboutissent pas, car cela encombre les lignes* ». S'il y a des réclamations (par le 13) ? « *Alors les services commerciaux interviennent et demandent à l'usager de libérer son poste avec plus de régularité* ». Donc, « pour l'instant », pas de problème, vous pouvez vous adonner librement aux joies du microserveur, comme « usager » ou, mieux encore, comme créateur.

... VOICI DES MICROSERVEURS

La liste que nous vous proposons n'a d'autre but que de vous faire entrer dans le réseau. Faites vous-même le tri entre ceux qui sont purement ludiques et ceux qui ne sont que des couvertures commerciales. Quelques-uns auront sans doute disparu, d'autres seront nés. Dans tous les cas, la première fois, appelez après 20 h.

BARCET'S SERVICE : (1) 43.27.82.89
BIG APPLE : 91.76.21.91 (Marseille)
CIDER 1 : 38.90.23.13 (Loiret)
CLUB HOUSE : (1) 48.78.15.57
COMPUTEL : (1) 43.97.33.33
DEVIL : (1) 47.38.61.44
ELLIS : (1) 42.04.33.74
FUTURA : (1) 45.00.30.15
KAEZO : (1) 39.62.20.01
MICROCOSM : (1) 47.58.51.56
OMG : 80.43.20.22 (Dijon)
PELAGIE : (1) 45.23.55.15
PHAN SERVICE : (1) 47.97.67.87
PHOENIX : (1) 39.62.20.01
POM POM POM : (1) 30.52.96.40 (bientôt !)
SESAME : (1) 48.06.57.59
SUPERFLUX : (1) 45.55.02.27

Pour tous renseignements, contactez AMISERV (Association des microserveurs), 11, avenue de Curti, 94100 St-Maur, tél. : (1) 43.27.82.89.

Comprendre le programme en Servobasic

```
5 & "CASE","1",100,"2",200,"3",3
   00,"4",400,"^A",5
10 HOME : & "CADRE"
20 & "CURSET"5,5: & "SOULIGNEON"
   : & "TAILLE DOUBLE": PRINT "
   MENU PRINCIPAL";: & "SOULIGN
   E OFF"
25 & "TAILLE NORMALE"
26 & "CURSET"8,5: & "INVERSE ON"
   : PRINT " 1 ";: & "INVERSE O
   FF": PRINT "  DIALOGUE AVEC
   L'OPERATEUR"
30 & "CURSET"10,5: & "INVERSE ON
   ": PRINT " 2 ";: & "INVERSE
   OFF": PRINT "  SORTIE EN BAS
   IC APPLE"
35 & "CURSET"12,5: & "INVERSE ON
   ": PRINT " 3 ";: & "INVERSE
   OFF": PRINT "  JOUONS A 'DIP
   LOMACY'"
40 & "CURSET"14,5: & "INVERSE ON
   ": PRINT " 4 ";: & "INVERSE
   OFF": PRINT "  DECONNECTION"
50 & "CURSET"18,10: PRINT "Tu dB
   esires ? ";
60 GOTO 60
100 REM  DIALOGUE
110 & "CONV"
200 REM  SORTIE BASIC
210 & "CONTROL OFF": HOME : END
300 REM  DIPLOMATIE
310 PRINT  CHR$ (4)"RUN DIPLOMAT
    IE"
400 REM  DECONNECTION
410 HOME : PRINT "Bon, salut et
    Aa bientCot !"
420 & "CUT"
```

- Ligne 5 : *« Dans le cas 1, va en ligne 100 », etc. Aiguillage et saisie au choix du joueur dans le menu.*
- Ligne 10 : *Dessin d'un cadre sur l'écran du Minitel.*
- Lignes 20 à 40 : *Affichage du menu sur l'écran du Minitel.*
- Ligne 50 : *Le B précédant le « e » permet d'afficher un « é » sur le Minitel.*
- Lignes 100-110 : *L'instruction &"CONV" gère le dialogue entre deux joueurs.*
- Ligne 210 : *Le possesseur du Minitel a désormais le contrôle de l'Apple.*
- Lignes 300-310 : *Le programme Diplomacy est lancé par le Minitelien.*
- Ligne 410 : *Aa correspond à l'accentuation du « a » et C à l'accent circonflexe.*
- Ligne 420 : *Arrêt de la communication.*



LA GESTE D'ARTILLAC

JEUX POUR MICROS

Après le déjà célèbre *Mandragore* (lire dans notre numéro 32, « jeux de rôle et micros »), la société lyonnaise Infogrames marque un nouveau point avec cette *Geste*...

Voyons le matériel tout d'abord. Le jeu est présenté sous la forme d'un gros livre rouge contenant un mode d'emploi, un fascicule appelé le « bréviaire » et de deux cassettes, les « chants » (au nombre de 12) et le « liminaire ». Les « chants » sont des modules de jeu, des morceaux de scénario, et le « liminaire » est le programme principal.

Le mode d'emploi invite à lire les deux premiers chapitres du bréviaire, « la voix de la Geste » et « Axelotte ». Il s'agit du scénario du jeu. Vous êtes Hénérin d'Artillac, fils d'un aventurier devenu maître d'armes dans le tranquille village d'Edincourt. Un jour, de retour d'une corvée de bois, vous entendez des bruits de lutte. Trop tard ! Votre maison brûle et votre père a disparu. Au loin, une petite troupe de cavaliers disparaît...

Dans les décombres de la maison, un livre a été miraculeusement préservé des flammes. Il s'agit du « bréviaire ». Un précieux document que votre père ne vous a jamais laissé consulter. C'est le fascicule contenu dans la boîte de jeu.

Avant de partir à la poursuite des ravisseurs, le joueur doit définir son personnage. Il y a en effet plusieurs manières d'incarner Hénérin d'Artillac. Un menu offre le choix entre « Hénérin, selon la Geste » et « Hénérin, selon tes goûts ». La première option propose quatre personnages prêts à être joués. Chaque personnage est défini par les caractéristiques suivantes : force, dextérité, chance, intelligence, volonté, charisme, habileté et défense. A chaque caractéristique correspond des points. Ainsi, devra-t-on choisir entre Hénérin « malin », « puissant », « fort » ou encore « équilibré ».



L'expérience montre qu'il vaut mieux choisir l'option 2 et être Hénérin « selon tes goûts ». Une bonne répartition consiste à mettre 12 en force et en intelligence, 10 en dextérité et habileté et 8 en chance, en laissant le charisme et la défense à 1.

La page d'écran qui apparaît à la suite du chargement du programme principal répond à une rigoureuse gestion de l'information. Elle est découpée en six zones :

• La zone principale (la plus grande) est dédiée aux textes longs et aux images.

• Une bande verticale située à droite de l'écran comprend plusieurs zones :

— dans la première apparaît de temps à autre un nombre. Celui-ci renvoie le joueur à la page correspondante du « bréviaire ».

— dans la deuxième figure un écusson frappé des initiales du héros, H.A. Il est là pour rappeler qu'à tout instant, il est possible de faire appel à un menu secondaire à l'aide de la touche H. Les options proposées sont : « à suivre... », sauvegarder sur une cassette vierge la partie en cours ; « retour vers le futur », charger en mémoire une partie précédemment sauvegardée ; « cariotype », se remémorer les caractéristiques du personnage ; « à table », se nourrir ; « Bilan santé », savoir combien de « points de santé » il reste (équivalent des points de vie) ; et « bazar », très important au début de la partie, puisqu'il permet de choisir son équipement.

— dans la troisième s'affiche une image secondaire, présentant un élément caractéristique de la situation rencontrée.

— la quatrième affiche une boussole.

— la dernière, située sous l'image, est bien caractéristique de ce genre de jeu. Elle affiche des options de comportement, toujours comme



dans les livres-jeu d'aventure. Si vous désirez accomplir l'action proposée à l'écran, appuyez sur RETURN ; si vous désirez voir toutes les possibilités, appuyez sur la touche « flèche ».
Vous partez dans la direction suivie par les ravisseurs (vous n'avez d'ailleurs pas le choix !). Pour



éviter un terrible orage, vous entrez dans une église. Juste quelques pas dans la nef et la porte se referme lourdement sur vos talons.
Un texte apparaît : « *Un brasero empli de cendres occupe le centre du chœur, qui se prolonge par les croisillons et la nef* ». En tapant I, on a l'image de la chaire. La touche B permet de se repérer. On regarde vers l'ouest. La touche « flèche » délivre les options suivantes : « *tu fouilles les cendres* », « *tu t'engages dans la nef* »



et « *tu gagnes le croisillon droit* ». Il faut choisir. Les cendres ne recelleraient-elles pas un objet ? Confirmation de l'action par RETURN. Résultat : « *une flèche de feu tirée de la nef atteint le brasero qui s'enflamme en te blessant les mains. Tu scrutes l'ombre vainement alors que*



le poêle s'éteint » ! Sans doute y avait-il mieux à faire.
Appui sur H, puis 7, pour avoir le « Bilan santé ». Seulement 15, ça baisse !
Tout au fond de l'église, on découvre une impressionnante statue de pierre habillée en moine. Après être monté en chaire... puis en avoir traversé le plancher, pourri, et avoir liquidé quelques vampires, on retourne vers la porte.

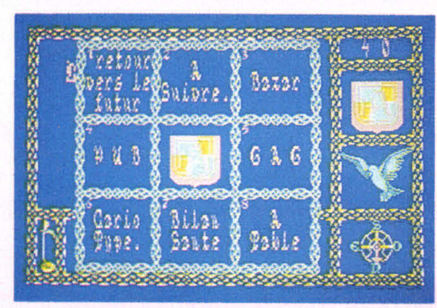
« *Le chemin est barré par une créature d'apparence humaine au pelage sombre et long (?!). Une bave verte coule de sa bouche d'où sortent de brillantes canines* ». « *Tu fuis vers le chœur ?* » ou « *Tu engages le combat ?* » Après la fuite (courageux mais pas téméraire), « *tu te retournes et tu vois le démon tenant dans ses mains sa tête au regard fixe. La mort sera l'issue du combat* ». Il faut donc combattre. Une rapide sauvegarde de la partie est faite. On ne sait jamais !
A chaque tour, le héros a le choix de l'arme qu'il utilise. Les coups de masse pleuvent sur le démon, qui ne se prive pas, lui non plus, de grignoter vos points de santé.
Il ne faudra pas moins d'une dizaine de coups pour en venir à bout. « *Le démon mort, l'église s'illumine* ». Du fond de la nef « *un prêtre arrive, se jette à plat ventre sur le sol en marmonnant*



des prières ». « *Tu t'approches de lui pour lui parler* » (option). « *Il se redresse, se précipite vers toi pour te serrer la main. Par sa bouche parle alors la voix de la Geste...* » Le joueur est invité à se reporter à la page 35 du « bréviaire », pour découvrir que le prêtre était pétrifié au fond de la nef depuis plusieurs années (d'où la statue rencontrée au cours de l'exploration). Il est enfin possible de quitter l'église de Gaasbeck...
Puis intervient un nouvel épisode où les choix sont déterminants. Ce sera par exemple le cas devant cette étrange batisse entourée de tonneaux. La curiosité conduit bien sûr à tenter de les ouvrir. Ils ne contiennent que du terreau !



L'étrange maison à deux portes superposées n'est sans doute pas ici par hasard. Il faudra atteindre les portes, placées au premier étage, en lançant le grappin. Si vous ne l'avez pas pris, il sera possible, en comptant sur votre seule habileté, de grimper à mains nues.
Au bout d'un couloir, vous trouverez des graines. Cela ne vous dit rien ? Graine... Terreau. Ah ! mais c'est bien sûr. Dans cette région désolée, il faudra songer à trouver de quoi vous



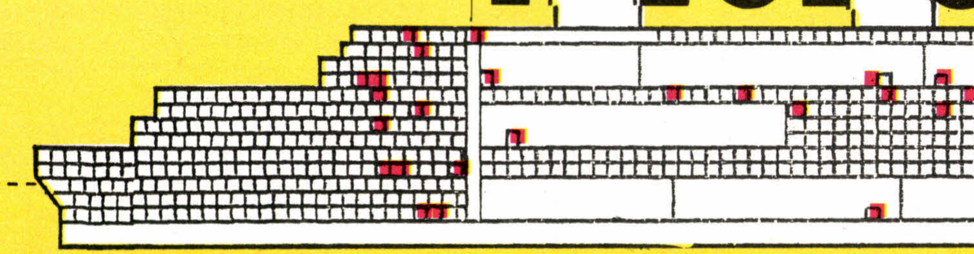
restaurer ! Mais stoppons là !... Pas un secret de plus, sans quoi nous déflorerions le jeu.
« *La Geste d'Artillac* » est le premier grand jeu de rôle calqué sur la structure des « livres dont vous êtes le héros ». C'est une grande première. Certains fanas du jeu d'aventure traditionnel, qui demande de taper un verbe suivi d'un nom pour agir, regretteront l'appel à l'imagination du joueur, la recherche du bon verbe et du bon nom au bon moment. Oubliant peut-être les longs moments de blocage dus précisément au vocabulaire.

A n'en pas douter, *La Geste d'Artillac* inaugure un nouveau type de jeux sur micro, depuis plusieurs années répandu sous forme livresque...
Les « scénaristes » découvriront à cette occasion que ce n'est pas l'originalité du découpage du récit qui « prend » le joueur, mais au contraire son classicisme ! Il y a l'action principale (l'objectif) : retrouver le père disparu — ce que Alfred Hitchcock appelait le « Mac Guffin », un « objet » quelconque que se disputent les protagonistes (bons et méchants) de l'histoire. Et puis autour, des actions secondaires, (mais essentielles !) qui font obstacle au déroulement linéaire du récit. L'analyse du découpage de *Tintin* ou des contes conduit au même résultat, à la même réussite. Dans *La Geste...*, le joueur retrouve et donc revit tous les éléments qui fondent le récit traditionnel.



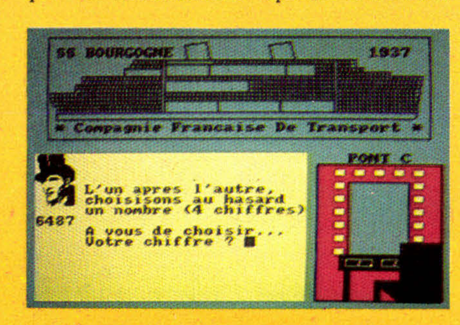
La Geste d'Artillac est disponible sur Thomson MO 5, TO 7-70, Amstrad CPC 464, 664 et 6128 (équipé magnéto), MSX, Commodore 64 et Apple II+, IIe et IIc. Bientôt disponible sur Thomson TO 9 et sur disquette pour Amstrad. Environ 250 F pour toutes machines.

JEUX POUR MICROS



MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE

Après *Meurtre à grande vitesse*, une énigme polière dans le T.G.V., la société Cobra Soft apporte à tous les passionnés des jeux de déduction et d'aventure, un nouveau jeu génial, *Meutres sur l'Atlantique*. Il est présenté sous la forme d'un dossier toilé comportant un très grand nombre de documents et d'informations. Situons l'action : vous êtes sur le Bourgogne, un magnifique transatlantique (fidèlement reproduit dans le jeu), en avril 1938. Vous êtes chargé par le capitaine du bâtiment d'enquêter sur les meurtres qui viennent d'être commis. Il faut tenir compte du contexte et savoir que dans cette période trouble de l'immédiate avant-guerre, vous serez mêlé à des histoires d'espionnage, plus ou moins liées à la naissance de l'informatique.
Outre la pochette comprenant des indices matériels (cartouches d'encre, morceau de film, bouton, douille de 22 long rifle, etc.) vous trouverez (sous forme d'ampoule) un révélateur d'encre sympathique, de vrais et de faux messages écrits à révéler, un fac-similé de la presse de l'époque. En tout, 40 indices. On croit rêver ! Les amateurs de jeux apprécieront... Jamais nous n'avons vu autant de documents accompagner un logiciel de jeu.
Sur l'écran, vous disposez du plan du navire en coupe. A l'aide des touches-flèches, vous déplacez votre personnage, visitez tous les recoins pour questionner les passagers et les membres de l'équipage. Le jeu lui-même est fondé non pas tant sur la découverte de l'information que sur le tri dans la sur-information. Dans un premier temps, nous vous conseillons d'explorer point par point le Bourgogne, en commençant par les ponts supérieurs. C'est là que vous rencontrerez le capitaine et le radio.



Puis par toutes les zones à trois ou quatre cases de part et d'autre de l'ascenseur avant. Vous y rencontrerez la plus grande densité de personnages. Pour aider les lecteurs de *J&S*, le plan ci-dessus mentionne les points où il y a de l'information à recueillir ! Autre secret : n'utilisez pas inutilement votre « kit révélateur d'encre sympathique » sur le message mis en évidence. C'est un faux, destiné à dépister ceux qui voudraient tricher. Le vrai est caché dans la couverture du dossier de jeu !...
Meurtres... est aussi un jeu-concours. Le premier qui répondra correctement à toutes les questions de l'énigme gagnera une croisière en Méditerranée pour deux personnes ! Le dossier de participation est à demander à : Cobra Soft, concours « Meurtres sur l'Atlantique », B.P. 155, 71104 Châlon-sur-Saône.
Les possesseurs d'*Amstrad*, particulièrement « gâtés » ces derniers temps, ne doivent pas manquer *Meurtres sur l'Atlantique*. La meilleure contribution de Cobra Soft à la ludotique.

EN BREF

Cassette (220 F) et disquette (270 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Cobra Soft.
accessibilité : ►►►►▷
durée : environ un mois en jouant souvent.
originalité : ►►►►▷
nous aimons : ►►►►►

L'AFFAIRE VERA CRUZ

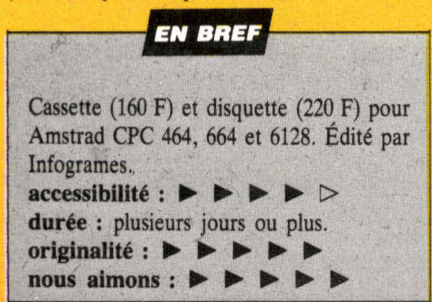
Excellent programme de simulation d'une enquête de gendarmerie sur un meurtre. Jamais ce thème — vu du côté du policier — n'a été porté à un si haut degré de réalisme.
Une jeune femme, Vera Cruz, est étendue sur le sol, un trou rouge à l'emplacement du cœur. A l'aide des touches-flèches vous déplacez un cadre à la rencontre des nombreux objets laissés là par la victime. En appuyant sur la touche « copy », le programme offre un agrandissement de la partie choisie. C'est bien l'une des meilleures techniques d'exploration d'une image ren-



contrée dans un jeu de cette nature. Que les créateurs de jeux d'aventure en prennent de la graine...
Nanti des premiers éléments d'investigation, rentrez à la Brigade de recherches de St-Étienne, votre tout récent lieu d'affectation en tant que Maréchal des Logis ! Faites votre rapport en tapant le nom des indices recueillis : l'arme du soi-disant suicide, un carnet d'adresses, une douille, des cigarettes de deux marques différentes, un fil de coton noir trouvé coincé sous un ongle de la victime... La deuxième partie du programme commence.
Un moment rare. Vous pouvez questionner tous les services de Police par l'intermédiaire d'un ordinateur apparaissant à l'écran : autre gendarmerie, Brigade départementale de renseignements judiciaires, prisons, commissariats, préfecture, sans oublier le très important Centre



de rapprochement et de recherches judiciaires. Exactement comme si vous enquêtiez vraiment sur l'affaire Vera Cruz. Plutôt fascinant !
Vous pouvez entendre la déposition de personnes impliquées de près ou de loin dans l'affaire. Les informations transmises par les différents services de renseignements sortent directement sur imprimante ! Enfin, vous pouvez procéder à l'arrestation du principal suspect. Le réalisme est garanti : l'auteur fait lui-même partie des services de gendarmerie ! Excellent jeu, à ne pas manquer.

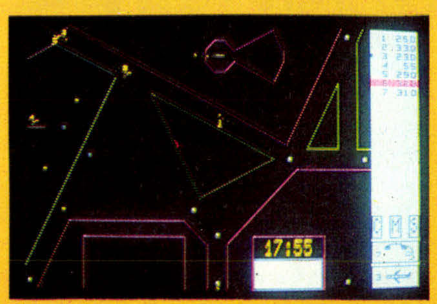


EN BREF

Cassette (160 F) et disquette (220 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Infogrames.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : plusieurs jours ou plus.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

CONTRÔLE AÉRIEN

A la suite d'une longue série de simulateurs de vol, nous voici au sol, dans la peau d'un « aiguilleur du ciel » ! Sur l'écran, des données comparables à celles qu'offrent les écrans radar des contrôleurs. Au début, le joueur est perdu. Surtout s'il lance le jeu avant d'avoir, ne serait-ce que brièvement, feuilleté les 77 pages du manuel (en français). Il faut bien une heure pour être « accroché ».... Mais après, quel plaisir ! Rejoignons la tour de contrôle. Les avions sont représentés par trois petits points et leurs trajectoires par une traînée de points alignés simulant à la fois leurs caps et leurs vitesses (espacement des points). Un chiffre accompagne chaque vol. En appuyant sur 1, par exemple, on voit apparaître le plan de vol de l'avion 1 : point de départ, destination, passage obligatoire par des balises. A l'aide de la touche C, on apprend plus précisément le cap qu'il suit, son altitude, sa vitesse et le taux de montée ou de descente. Il est possible d'appeler et de modifier chacun de ces paramètres pour respecter la distance devant séparer deux avions latéralement, (bord à bord) et longitudinalement (s'ils se suivent) 5 milles, ou verticalement, 1 000 pieds.
Il existe huit niveaux de jeu combinant le temps de jeu (de 30 à 120 minutes), la présence ou l'absence de zone militaire, l'apparition d'événements aléatoires, la possibilité ou non d'interrompre la partie et le nombre d'avions (de 3 à 5 au premier niveau jusqu'à 16 à 20 au niveau 8 !).
Au début, même au premier niveau, c'est la pagaille dans le ciel. Faute de maîtriser tous les paramètres, on détourne les avions de leur plan de vol un peu au hasard. Si l'avion 1 au cap 090 est sur une trajectoire de collision avec l'avion 8, on tape au plus vite 1, (C)ommande, (H)eading (cap), 130. Et il fonce au cap 130, droit sur l'avion 5 ! Angoisse quand on aperçoit — ô l'horreur — que des points se confondent à l'écran ! Soulagement lorsqu'on s'aperçoit qu'ils sont à des altitudes différentes.

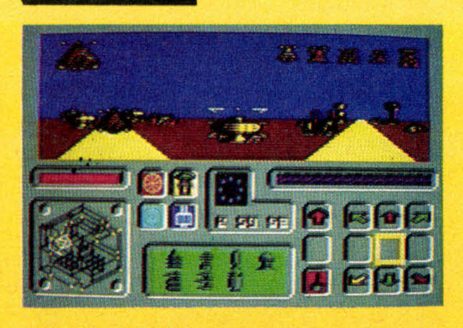


Plus on joue au *Contrôle aérien*, plus on aime ça. La simulation donne une impression de perfection. Toute une partie du manuel de jeu explique en détail le dialogue entre la tour de contrôle et le pilote d'un avion. On comprend enfin ce langage un peu magique qui nous échappe dans tant de films sur l'aviation. Remarquable !

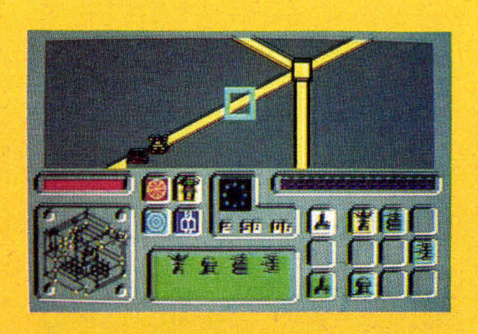
EN BREF

Cartouche (495 F) pour Thomson MO 5 et TO 7/70. Édité par Vifi International.
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : de 30 à 120 minutes par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

QUAKE 1



Simulateur de vol de combat dans un univers de S.F. Le F.L.R. (Front de Libération des Robots !) veut saboter les générateurs de puissance de la Terre. A vous de les en empêcher... Véritable épopée-arcade au commande d'un croiseur de combat.



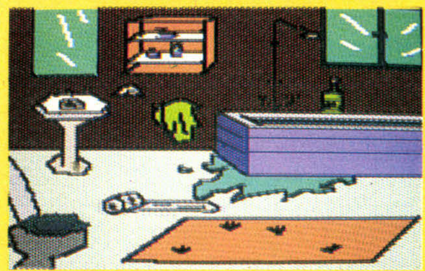
EN BREF

Disquette pour Commodore 64, nécessitant des manettes. Édité par Monaco Computing Corporation.
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : 10 à 40 min par partie
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

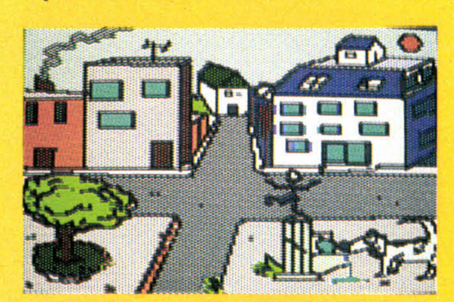
JEUX POUR MICROS

LE FÉTICHE

Voici un jeu d'aventure d'un total classicisme pour les possesseurs d'*Apple :* une page graphique, un passage en mode texte pour la description des lieux, des objets et la saisie du comportement (déplacement ou action). Le jeu nous a pourtant amusés par son côté « ruiniste ». Le « ruinisme » est un mouvement artistique sculptural qui consiste à créer des objets déjà vieillis ou dégradés. Les dessins représentent pour nombre d'entre eux une banlieue pourrie,



hantée par des personnages tordus. Tout est à la fois « moche » et drôle. On aime ou on n'aime pas. Le thème, le prétexte dirons-nous, de cette dérive, est un héritage dont vous êtes l'heureux bénéficiaire. Le jeu commence le lendemain d'une petite fête arrosée, entre amis. Dérision et punkitude sont au rendez-vous.



EN BREF

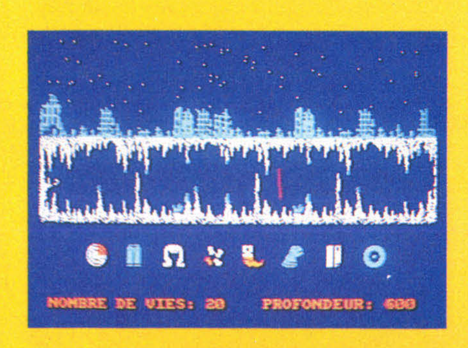
Disquette (200 F) pour Apple IIe, IIc (II+ + 16 Ko). Édité par Monaco Computing Corp., distribué par Vifi International.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : de plusieurs jours à plusieurs semaines.
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

LA MALÉDICTION DE THAAR

Ce jeu d'aventure est marqué par le « ruinisme », comme le jeu *Le fétiche* (voir ci-contre). Il entraîne le joueur dans les ruines d'une ville moderne, au milieu des déchets, là où vivent... (devinez qui ?) les punks, mais c'est bien sûr ! Réussirez-vous à sauver Sapho, en l'arrachant aux griffes de Thaar ? (C'est votre but.) Le déplacement du personnage (représenté par un point) se réalise à l'aide des touches-flèches



sur une ville vue en coupe. Quand on désire explorer ou plutôt (F)ouiner dans un coin précis, il suffit de taper F. La musique (les accords de base du rock) étant insérée dans le processus de saisie des commandes du joueur, le jeu réagit plutôt lentement. Les graphismes sont bons, mais un peu répétitifs. Ce n'est pas le meilleur jeu de cet éditeur...



EN BREF

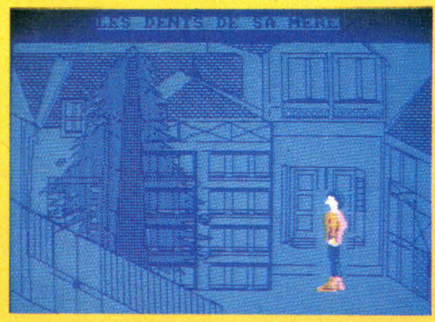
Cassette (180 F) pour Thomson MO 5, TO 7/70 et Amstrad CPC 464, 664 et 6128, et disquette (250 F) pour TO 9 et Amstrad. Édité par Coktel Vision.
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : plusieurs jours.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

LES DENTS DE SA MÈRE

Bruno César, co-auteur de *Bad Max,* présenté dans notre n° 36, invite ici le joueur à vivre une aventure... qu'il a lui-même vécue quelques années auparavant. Au milieu de la nuit vous entrez sans bruit dans une maison de campagne pour rejoindre l'élue de votre cœur, qui vous a quitté quelques mois auparavant. Le but du jeu est d'aller la retrouver dans son lit, histoire de ranimer la flamme qu'elle vous inspire.



Vous dirigez votre personnage à la manette de jeu dans les pièces de la maison. Il faudra éviter la chienne et faire attention de ne pas renverser les objets qui vous entourent. Sans quoi, un cri strident précédera de peu la mère de famille (terrible apparemment), qui vous jettera dehors !
Si vous atteignez malgré tout votre objectif, vous entamerez la « deuxième époque » du jeu. Ce sera la même aventure avec « la mère » en

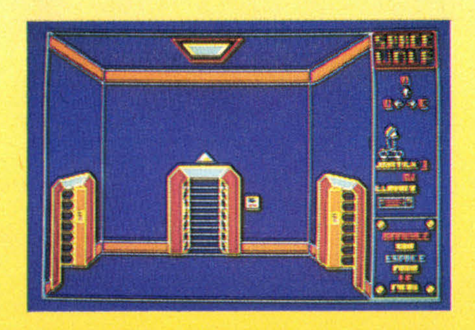


moins, mais en plus, un punk dans le lit de la petite amie ! Comment évincer la « bête » ? A vous de trouver. Vous ne pourrez pas avancer dans la partie sans regarder la télé et vous inspirer d'une interview d'Isabelle Adjani par Yves Mourousi ! Celle-ci évoquant un scénario de film assez proche de ce que vous êtes en train de vivre. Un bon jeu d'aventure, sur une musique réalisée par Supertramp.

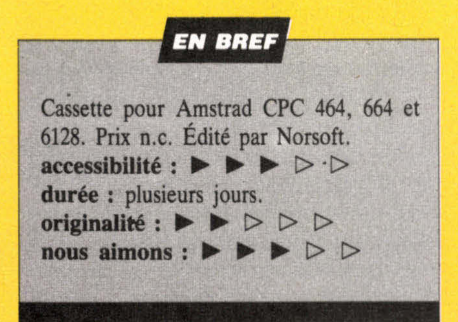
EN BREF

Cassette et disquette par Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Prix n.c. Édité par Impérasoft.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : plusieurs jours ou plus.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

SPACE WOLF



Un jeu d'aventure de science-fiction, bon mais classique. Un vaisseau spatial est géré par un ordinateur (devenu fou comme dans le film *2001).* Il fonce vers la terre. Vous êtes chargé d'y pénétrer et de mettre en œuvre la procédure d'auto-destruction. Le traité est moins riche et donne l'impression d'un labyrinthe dont les impasses sonnent la mort du héros. Les actions permises, en plus des déplacements (nord, sud, est, ouest) consistent essentiellement à ramasser les objets rencontrés et détruire les obstacles. Sympa, mais sans plus.



EN BREF

Cassette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Prix n.c. Édité par Norsoft.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs jours.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

LE BAGNE DE NEPHARIA

Très beau thème de jeu d'aventure, mais hélas maltraité par un analyseur syntaxique vraiment faible. L'inspiration n'est pas sans rapport avec *Dune*. Vous êtes le prince Marc, retenu prisonnier dans un bagne entouré d'un immense désert. Vous devez reconquérir votre trône.



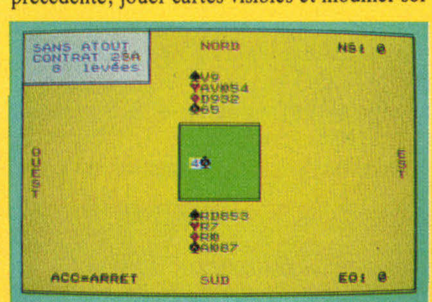
L'histoire se déroule aux confins de l'univers sur plusieurs planètes dotées de civilisations antagonistes bien décrites. Dès que le jeu commence, on est pétrifié par l'incapacité du programme à comprendre les ordres les plus simples, les plus classiques de ce type de jeu (« ouvrir porte » par exemple). Très dommage. Pourquoi ne pas améliorer cette partie du programme ?...

EN BREF

Cassette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Prix n.c. Édité par France Logiciel.
accessibilité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
durée : plusieurs jours.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

MINI-BRIDGE

Nous avons beaucoup apprécié ce programme du jeu de la carte, dont la règle est préfacée par la Fédération Française de Bridge. Il permet en quelques minutes à un débutant de comprendre les règles de base du jeu, enchères et contrat. Il est directement inspiré de la très classique méthode « mini-bridge » (éditée chez Hatier).
Le choix des enchères se fait une fois le mort étalé. On peut suivre l'enchère proposée ou la choisir soi-même. On peut rejouer avec la donne précédente, jouer cartes visibles et modifier soi-même de nombreux paramètres et notamment composer les quatre mains. Les graphismes sont clairs ; la gestion du clavier simple et le manuel (13 pages en français) très accessible. Excellent pour débutants.



EN BREF

Cassette (180 F) pour Thomson MO 5 et TO 7/70. Édité par Edil Belin, préfacé par la Fédération Française de Bridge.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : quelques minutes par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

TROLL

A la fois un jeu de rôle avec un scénario *Le château du Prince félon* et un générateur de scénarios. Jouer ou créer ses propres aventures sont donc les deux versants du programme. Votre personnage est défini par trois caractéristiques : agilité, force et chance. L'agilité détermine l'aptitude au combat. La force rassemble la résistance physique et les « points de vie » du personnage. La chance diminue à mesure qu'on y fait appel (c'est le joker dans une mauvaise situation). Le personnage peut emporter douze objets, pas un de plus.
L'écran est divisé en cinq zones distinctes : description des lieux et rencontres, liste des objets visibles, liste des issues visibles, zone graphique et zone de communication recevant les ordres du joueur. Le dialogue avec la machine est semblable aux plus classiques des jeux d'aventure : N, S, E, O pour se déplacer et la frappe d'un verbe suivi d'un nom pour agir. Il y a 16 verbes d'action (poser, lancer, ouvrir, etc.), sans oublier « caresser » qui fait son apparition dans les jeux de rôle.



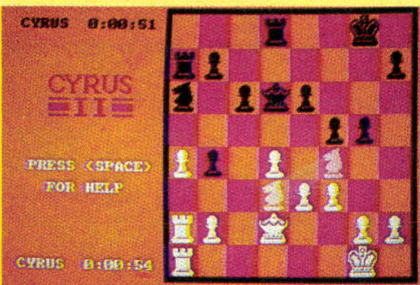
Le générateur de scénarios, bien documenté, permet, outre la création de l'aventure, d'afficher des images représentant les lieux. Un catalogue de personnages de rencontre et de monstres évite d'avoir à les dessiner soi-même. Un produit indispensable pour les amateurs de jeux de rôle qui possèdent un QL.

EN BREF

Micro-bande pour Sinclair QL. Prix n.c. Édité par Pyramide.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : plusieurs jours pour le scénario ; indéfinie pour la création de « modules » de jeu.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

JEUX POUR MICROS

CYRUS II CHESS



Jeu d'échecs (en anglais) permettant une pratique complète du jeu, avec tous les avantages offerts par l'informatique (retour arrière, niveaux, sortie imprimante, problèmes, etc.). Notre test — jouer contre le programme aux trois premiers niveaux (réponse de quelques secondes à quelques minutes) — situe *Cyrus II* parmi les programmes de bas de gamme à réponse rapide, mais de faible qualité.



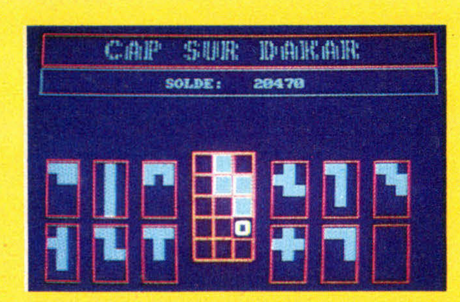
EN BREF

Cassette (120 F) et disquette (160 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6124. Édité par Intelligent Chess Software, distribué par Innélec-No man's Land.

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : du blitz à plusieurs heures.
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

CAP SUR DAKAR

De petits jeux de réflexion, d'adresse et de gestion composent ce rallye Paris-Dakar.
La première étape pour tous ceux qui veulent se lancer dans une grande course, qu'elle soit terrestre ou maritime, ...c'est la chasse au sponsor. *Cap sur Dakar* ne l'a pas oublié ! Mais on ne vous demandera pas de négocier fébrilement des contrats. Il vous suffira de participer à quelques-uns des huits petits jeux représentant votre quête financière : labyrinthe, tir, Tour de Hanoï, questions, etc. L'argent recueilli vous permettra d'acheter et d'équiper un véhicule, ainsi que de vous procurer les vivres nécessaires au trajet. L'argent restant sera le bienvenu pour faire le plein.



Étape par étape, vous guiderez et gèrerez votre véhicule en évitant les nombreux obstacles du désert. C'est la partie jeu d'arcade et de gestion de la simulation. Le paysage se déplace sur l'horizon et votre seul souci sera de garder le cap en visant un arbre (celui du Ténéré, sans doute). *Cap sur Dakar* n'est pas un très grand jeu, mais fait partie de ceux qui sont agréables à pratiquer, simples, bien construits.

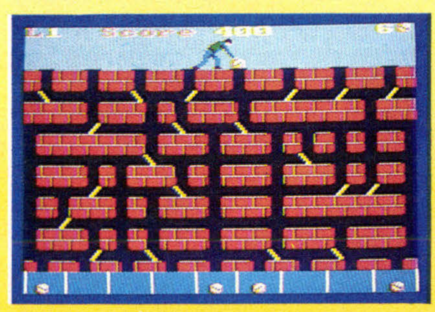


EN BREF

Cassette (180 F) pour Thomson MO 5 et TO 7/70, et disquette (250 F) pour TO 9. Prévu sur Amstrad. Édité par Coktel-Vision.

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : une demi-heure par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

RESQUILLEUR



Ce jeu tactique, dont le titre n'a rien à voir avec le thème, consiste à orienter des tonneaux dans un labyrinthe vertical, de manière à les faire parvenir chacun dans une case vide. A mesure qu'ils descendent, ils sont orientés par des barrières. Le passage d'un tonneau contre l'une d'entre elles inverse son orientation. A vous de suivre et de placer un tonneau par case. Il n'est pas facile de remplir les neufs cases.
L'arrivée d'un tonneau dans une case pleine détruit celui qui y était déjà placé, de même que le nouveau venu. La quantité de tonneaux disponibles se réduit de niveau en niveau. Et à partir du cinquième, les tonneaux doivent être ordonnés, le numéro 1 dans la case 1, le 2 dans la case 2, etc. A tout moment, à l'aide des touches flèches, le joueur peut modifier le labyrinthe, notamment en faisant apparaître de nouvelles lignes, en haut ou en bas de l'écran. Ce qui, il va sans dire, ne donne pas la solution, mais permet une meilleure approche du problème. En désespoir de cause, le joueur pourra toujours faire appel à la touche E (pour « earthquake ») destinée à provoquer un véritable « tremblement de terre » modifiant la position de tout ou partie des barrières.
Très accessible, *Resquilleur* offre la variété des plaisirs liés aux casse-tête : du jeu « de réflexion » au jeu « au jugé ». C'est le type même du jeu auquel on joue des parties de 10 à 20 minutes seulement, mais souvent... car il semble inépuisable !

EN BREF

Cassette (99 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Amsoft.

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : de 10 à 30 minutes par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

DRAGONS

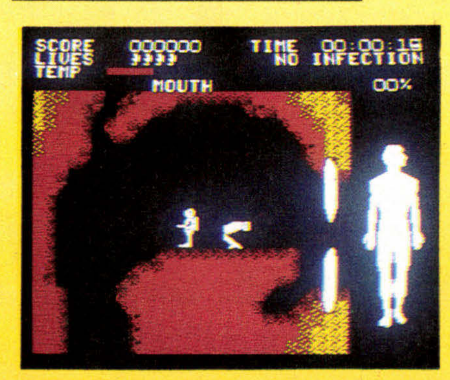


Encore une fois, sous ce nom « type jeu de rôle » se cache en fait un jeu d'adresse. Encore une fois, on le présente comme si c'était une aventure à scénario complexe... Il n'en est rien... Pour ceux qui aiment les jeux en vingt tableaux, où il faut détruire les dragons à coups de joysticks...

EN BREF

Cassette (99 F) et disquette (149 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Amsoft.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : 5 minutes par partie.
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

FANTASTIC VOYAGE



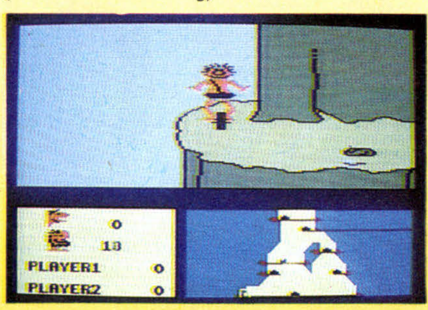
Thème classique du sous-marin extrêmement miniaturisé qui peut naviguer dans le corps humain (comme dans le film du même nom !). Le sous-marin est perdu dans le corps du savant qui l'a conçu. Vous partez à sa recherche... Le jeu est essentiellement traité comme un jeu d'adresse... et n'est pas d'un intérêt souverain. Mais les graphismes sont beaux.

EN BREF

Cassette (93 F) et disquette (149 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Amsoft.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : 20 minutes.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

BC-II, GROG'S REVENGE

(La revanche de Grog)



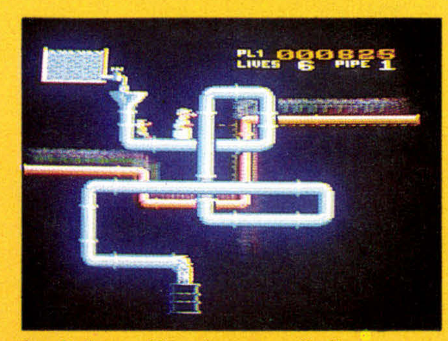
Ce jeu d'arcade-aventure se pratique au joystick. Il conduit le joueur dans l'univers préhistorique. Thor doit collecter des « clams » en évitant tous les pièges et son éternel adversaire Grog. Amusant, mais sans plus. (Les règles, trucs et astuces sont en français.)



EN BREF

Cassette pour Commodore 64. Prix n.c. Édité par Monaco Computing Corporation.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : un quart d'heure.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

SUPER PIPE LINE II



Jeu d'adresse. Vous devez remplir d'eau un tonneau... tout en protégeant la canalisation des attaques de monstres divers et variés. Nombreux tableaux. Belle réalisation graphique, mais vite ennuyeux.

EN BREF

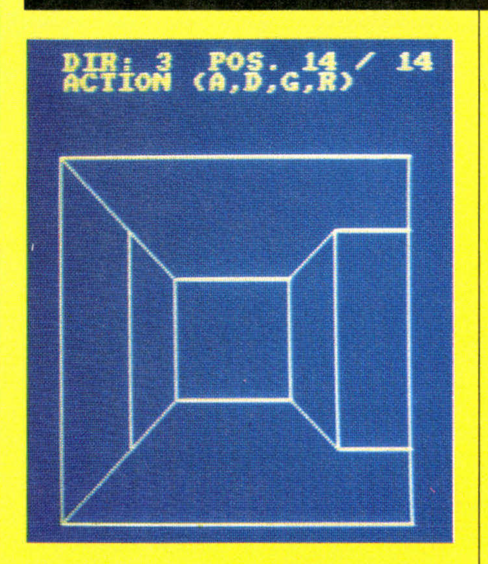
Cassette (99 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Amsoft.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : 10 minutes par partie.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

CARNET D'ADRESSES

- Amsoft, 143, Grand-Rue, 92310 Sèvres, tél. : (1) 46.26.34.50.
- Cobra Soft, 5, avenue Monnot, 71100 Châlon-sur-Saône, tél. : 85.41.63.00.
- Coktel Vision, 25, rue Michelet, 92100 Boulogne, tél. : (1) 46.04.70.85.
- Edil Belin, 18 bis, rue Violet, 75015 Paris, tél. : (1) 45.75.41.81.
- Impérasoft, c/o Bruno César, 48, avenue Foch, 78400 Chatou, tél. : (1) 30.71.58.97.
- Infogrames, 79, rue Hippolyte Kahn, 69100 Villeurbanne, tél. : 78.03.18.46.
- Innélec-No Man's Land, 110 bis, avenue du Général-Leclerc, 93500 Pantin, tél. : (1) 48.40.24.31.
- Monaco Computing Corporation (MCC), 31, avenue Princesse Grâce, MC 98000 Monaco, tél. : 93.25.31.86.
- Pyramide, c/o Philippe Laurent, 20, Domaine Butte à la Reine, 91120 Palaiseau.
- Norsoft, 49, rue des Rosiers, 14000 Caen.
- Transoft, 38, rue Servan, 75011 Paris, tél. : (1) 45.88.52.66.
- Vifi International, 21, boulevard Poissonnière, 75002 Paris, tél. : (1) 42.21.41.41.

NORDAL LE MAGICIEN

L'aventure continue ! Ici, vous allez explorer Samarcande. Il ne se passera rien dans les rues. Il vous faudra donc pénétrer dans les maisons où vous rencontrerez des personnages bienveillants... ou nettement hostiles ! Retrouverez-vous Nordal le Magicien ?



***1.** Dans les rues de Samarcande. Votre personnage est dans la case de coordonnées X=14, Y=14 et regarde en direction 3 (le sud). Vous pouvez... (A)vancer, (D)roite, (G)auche, vous (R)etourner...*

Dans notre dernier numéro vous étiez parti à la recherche de la ville de Samarcande. Vous l'aviez trouvée ? Bravo ! Vous voici donc dans la ville. A présent votre but est de trouver la demeure du magicien Nordal. Notre programme est donc la suite du précédent. Que ceux qui ne l'avaient pas tapé se rassurent, les deux listings sont indépendants. Mais si vous avez la place mémoire nécessaire, n'hésitez pas à remplacer le END du programme précédent par un GOTO 2000. C'est bien sûr la raison pour laquelle notre listing commence à cette ligne. Puis tapez le programme du présent numéro. Vous aurez ainsi une aventure complète. Si vous n'avez pas localisé la ville de Samarcande, reportez-vous à la page 108, vous y trouverez quelques indices qui vous mettront sur le bon chemin.

joueur : il incarne un personnage de magicien, caractérisé par sa force et son agilité. Il peut lancer des sorts.

matériel : un micro-ordinateur doté de 10 Ko de mémoire vive.

but du jeu : découvrir la maison du magicien Nordal et y entrer avec le plus possible de pièces d'or (votre score).

le jeu : commençons par la création et l'équipement du personnage. C'est vite fait. Le programme vous demande de répartir 25 points dans deux catégories, la force et l'agilité. Il est interdit d'attribuer plus de 18 points à l'une d'elles. Notons que la force intervient dans les combats et que l'agilité permet de fuir.

Vos pièces d'or (de 10 à 35) vous permettent d'acheter une arme (dague, épée ou hache). Elle vous servira dans les combats « classiques » (c'est-à-dire non magiques).

- déplacements :

dès que votre personnage est créé, vous vous retrouvez dans les rues désertes de Samarcande. En haut de l'écran (photo ci-contre) vous pouvez lire deux indications de localisation. DIR 1, 2, 3 ou 4 signifie que vous regardez vers le Nord (1), l'Est (2), le Sud (3) ou l'Ouest (4).

L'indication PCS suivie de deux valeurs indique votre position en coordonnées cartésiennes sur un quadrillage. Le premier chiffre désigne la position en X ; le second, en Y. Pour vous déplacer, vous utiliserez quatre lettres : (A) pour avancer, (D) et (G) pour pivoter à droite ou à gauche (sans déplacement), et (R) pour se retourner, c'est-à-dire pivoter à 180° (sans déplacement).

- habitations :

lorsque vous êtes juste au pied d'un bâtiment, le programme vous demande si vous désirez y entrer. Tapez O suivi de RETURN pour dire oui ou simplement RETURN pour dire non et poursuivre votre route. Vous pourrez ouvrir certaines portes, d'autres non.

En entrant dans une maison, vous rencontrerez un personnage : un mendiant, un marchand, un garde ou un magicien. Chacun d'eux peut être bienveillant, insondable, hostile ou agressif.

Vous pourrez lui demander un (R)enseignement, (Q)uitter les lieux ou, carrément l'(A)ttaquer, en tapant l'initiale de votre choix. A la suite d'une demande de renseignement et s'il n'est pas agressif ou hostile, le personnage vous répondra où se trouve Nordal en combinant deux points cardinaux (nord-ouest, sud-est, etc.). Si Nordal est exactement dans une direction (nord, sud, est ou ouest), le personnage vous indiquera une distance exprimée en nombre de cases. Parfois, il vous enverra « balader »..., mais dans sa langue. Sachez le comprendre, sinon vous risquez l'altercation. Mieux vaut par-



2. Le combat magique. Le petit personnage central (vous) vient de prononcer un mot, « GIRW » pour toucher son adversaire (petit trait vertical). C'est complètement raté.

PROGRAMME EN BASIC

fois quitter les lieux sans trop insister... Surtout quand on sait que ces personnages sont d'autant plus dangereux qu'ils sont hostiles.

• magie :
si la bagarre s'engage, vous avez le choix entre deux types de combat : avec l'arme acquise en début de partie, appuyez sur (A)ttaque ; ou en appelant aux arguments magiques, appuyez sur (S)ort. La magie est plus forte certes, mais vous êtes un magicien débutant ! A vous de choisir.
Comment fonctionne la magie ? Bonne question ! La rue disparaît et l'écran affiche dans un carré, un petit personnage (vous) et un court trait vertical (photo 2), votre adversaire. Il vous demande quel mot magique vous invoquez ! Vous tapez un mot de 4 lettres seulement. Dès que vous aurez tapé un mot suivi de RETURN, vous verrez jaillir un éclair de votre personnage, se terminant par une étoile de diamètre plus ou moins grand. Si votre adversaire est inclus dans le cercle, il est touché. Pour alléger le listing, nous nous sommes contentés de demander au joueur si l'adversaire était ou non « touché ». Vous répondez... sans tricher !
Notez soigneusement les mots magiques que vous utilisez. Votre grimoire s'étendra peu à peu et vous pourrez toucher vos adversaires à coup sûr après une certaine pratique. C'est à vous de découvrir comment fonctionne cette magie. Disons simplement qu'elle ne recourt en rien aux tirages aléatoires.

• combats :
le combat « normal » se déroule comme dans les jeux de rôle classiques (type *D&D*) : pour toucher l'adversaire, le résultat d'un lancer de dés doit être supérieur à ses points de force. Si c'est le cas, il est touché et subit les dégâts de l'arme que vous utilisez. Ses points de vie décroissent d'autant. La riposte s'effectue dans les mêmes conditions. Votre adversaire lance les dés. Si le résultat est supérieur à vos points de force, vous perdez autant de points de vie que la force de son arme (1 à 4). A zéro point de vie votre personnage meurt. Au même score votre adversaire trépasse et vous recueillez, après la fouille de rigueur, un certain nombre de pièces d'or, constituant votre score.
Vous trouverez Nordal derrière une porte, comme les autres, en suivant les conseils des personnages de rencontre. Si vous n'y arrivez pas, vous tricherez en plantant le programme et en tapant PRINT XL, YL. Les coordonnées de la case où il se trouve s'afficheront. Évidemment, l'emplacement de cette porte changera de partie en partie...

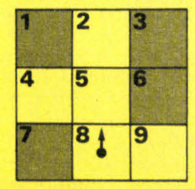
PARLONS BASIC

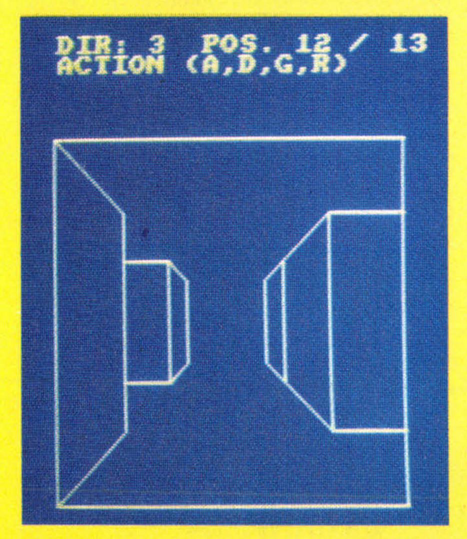
Notre programme a été réalisé sur *Amstrad CPC 6128*. Pour les possesseurs d'*Amstrad CPC 464* et *664*, il peut être tapé sans la moindre modification. Pour les possesseurs d'autres micros (voir le n° 37, p. 57 pour table d'équivalence), des adaptations sont nécessaires, notamment du point de vue graphique. La liste des variables et l'organigramme sont là pour vous aider à transcrire le listing dans le dialecte de votre machine. Regardons-le de plus près.
De 2000 à 2270, chargement de variables et saisies d'informations relatives à votre personnage. Très standard.
De 2290 à 2570, le programme range en mémoire les données relatives au terrain.
En modifiant les 1 et les 0 des lignes 2300 à 2520, vous aurez un terrain différent.
De 2580 à 2640, le programme place aléatoirement le magicien et met en place votre personnage.
De 2650 à 3270, partie intéressante, le programme vous demande d'avancer ou de changer d'orientation. En réponse, il affiche le paysage. Cette partie peut être implantée dans n'importe quel autre programme. C'est une routine d'analyse du terrain environnant à deux cases de distance, dans la direction de votre choix (voir figure 3).
Deux problèmes peuvent se poser à vous en première analyse : l'orientation de l'écran et sa taille en nombre de points. Certaines machines fixent le point d'origine en haut et à gauche de l'écran ; d'autres, en bas et à gauche. Nous avons choisi un graphisme symétrique pour contourner cette différence. L'autre problème trouve également sa solution : diviser par deux ou par quatre les valeurs des points de coordonnées. Par exemple, si vous n'avez pas 300 points sur votre écran, horizontalement, là où vous lisez 300, tapez 150. Cela marchera sans problème.
Vous n'êtes pas censé connaître les ordres Basic PLOT et DRAW ! Mais ils sont faciles à transcrire. PLOT marque un point, qui servira de point de départ ; DRAW tire un trait entre les coordonnées du PLOT et les nouvelles coordonées indiquées par le DRAW.
La ligne 2710 pourrait être ainsi traduite en français : « à partir du point de coordonnées 0,0 (PLCT 0,0), tire un trait de 0,0 jusqu'en 0,300 ; de là, tire un trait en 300,300 ; de là tire un trait en 300,0 ; de là tire un trait en 0,0 ». La relative briéveté est due au passage situé entre les lignes 2770 et 2960. Mais il est sans doute possible de faire encore plus court.

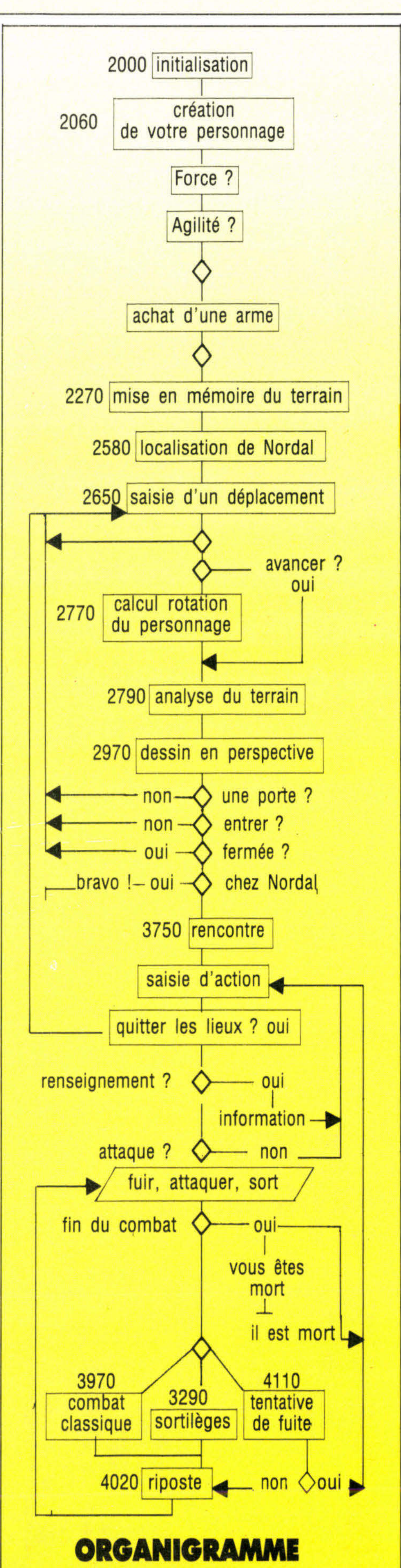
Le reste du programme ne vous posera aucun problème graphique, hormis peut-être le « lancer de sorts ». C'est un sous-programme (de 3290 à 3560). La photo 2 doit vous aider à comprendre ce à quoi on doit aboutir : un petit personnage central (inscrit par PRINT CHR$(248) sur *Amstrad*) vous représente. Votre adversaire est placé au hasard sous forme d'un trait vertical. En haut de l'écran le joueur tape un mot. Alors un trait part du personnage. Vous devez tenter de toucher le trait. Si en tapant PRINT COS(45) vous n'obtenez pas .707 et des poussières, laissez le programme tel qu'il est (votre micro travaille en radians). Si vous obtenez .707, tapez CR=1 en ligne 3350.

Si vous avez envie de ne vous consacrez qu'aux lancers de sorts tapez le listing uniquement entre 3280 et 3540 et en 3550, tapez GOTO 3290.

3. Le personnage (marqué d'un point) regarde dans le sens de la flèche. La transcription des neuf cases de valeur 0 (blanc) ou 1 (grisé) est représentée photo ci-dessous.







ORGANIGRAMME

LISTE DES VARIABLES

AN, EN, Q, V variables de calcul de la magie.
A$, R$ variables de saisie.
A,B,C,D,W1,W2 variables d'analyse et de dessin du terrain.
AD dégâts occasionnés par l'arme adverse.
AP points d'attaque du personnage adverse.
AG agilité de votre personnage.
A(X,Y) variable indiquant la valeur (1 ou 0) d'une case de coordonnées X et Y (1=bâtiment, 0=rue).
AT$(I) mot désignant l'attitude I d'une rencontre.
CR correctif de passage du calcul en radians aux degrés.
D$(I) mot désignant la direction I (nord, sud, etc.).
DA dégâts occasionnés par votre arme.
DX, DY, DS calcul de la distance entre Nordal et vous.
D1,D2,D3,D4 permettent au personnage de rencontre de dire dans quelle direction se trouve Nordal.
F, G indices intervenant dans M$(F) et AT$(G) pour désigner la nature et l'attitude d'une rencontre.
FO force de votre personnage.

```
2000 REM-----------------------
2010 CLS : REM EFFACE ECRAN
2020 M$(1)="MENDIANT" : M$(2)="MARC
HAND"
2030 M$(3)="GARDE"    : M$(4)="MAGI
CIEN"
2040 AT$(1)="BIENVEILLANT": AT$(2)=
"INSONDABLE" : AT$(3)="HOSTILE" : A
T$(4)="AGRESSIF"
2050 D$(1)="SUD" :D$(2)="EST":D$(3)
="NORD":D$(4)="OUEST"

2060 REM------------------------
2070 PRINT"VOTRE PERSONNAGE :"
2080 PRINT"25 POINTS A REPARTIR EN
DEUX CATEGORIES "
2090 INPUT "FORCE : ";FO
2100 INPUT "AGILITE :";AG
2110 IF FO+AG<>25 THEN 2070
2120 IF FO>18 OR AG>18 THEN 2070
2130 PV=INT(RND(1)*10)+10
2140 FO=INT(RND(1)*25)+10
2150 PRINT"VOTRE PERSONNAGE :"
2160 PRINT"FORCE     :" FO
2170 PRINT"AGILITE  :"AG
2180 PRINT"POINTS DE VIE :"PV
2190 PRINT"PIECES D'OR   :"PO
2200 PRINT"VOUS ACHETEZ UNE ARME :"
2210 PRINT"1. DAGUE.........10"
2220 PRINT"2. EPEE..........20"
2230 PRINT"3. HACHE.........30"
2240 INPUT"CHOIX NUMERO ";A
2250 DA=A*2 : PO=PO-(A*10)
2260 IF PO<0 THEN PO=PO+(A*10) : GO
TO 2200
2270 CLS : REM EFFACE ECRAN
2280 PRINT"LES GARDES VERIFIENT VOS
 PAPIERS";

2290 REM *-----TERRAIN-----*
2300 DIM A(20,30),V(10),Z(5)
2310 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
2320 DATA 1,0,0,0,1,1,0,0,0,1
2330 DATA 1,0,1,0,0,1,0,1,1,1
2340 DATA 1,0,1,1,0,1,0,1,1,1
2350 DATA 1,0,0,1,0,1,0,0,0,1
2360 DATA 1,1,0,0,0,0,0,1,0,1
2370 DATA 1,0,0,1,0,1,0,0,0,1
2380 DATA 1,0,1,1,0,0,0,1,1,1
2390 DATA 1,0,1,0,0,1,0,0,0,1
2400 DATA 1,0,0,0,1,1,0,1,0,1
2410 DATA 1,1,1,0,1,1,0,1,1,1
2420 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,1
2430 DATA 1,1,0,1,1,1,1,1,0,1
2440 DATA 1,0,0,1,0,0,0,0,0,1
2450 DATA 1,1,1,1,0,1,1,0,1,1
2460 DATA 1,0,0,0,0,1,0,0,0,1
2470 DATA 1,1,0,1,0,0,0,1,1,1
2480 DATA 1,0,0,0,0,1,0,0,0,1
2490 DATA 1,1,1,0,1,0,1,0,1,1
2500 DATA 1,1,0,0,0,0,0,0,0,1
2510 DATA 1,0,0,1,0,1,0,1,0,1
2520 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
2530 RESTORE
2540 FOR Y=6 TO 27
2550 FOR X=6 TO 15
2560 READ A(X,Y)
2570 NEXT X :PRINT".";: NEXT Y

2580 REM---LOCALISATION MAGICIEN---
2590 RANDOMIZE TIME : RM=1
2600 XL=INT(RND(1)*7)+7
2610 YL=INT(RND(1)*19)+7
2620 IF A(XL,YL)=1 THEN 2590
2630 IF  A(XL,YL-1)=0 THEN 2590
2640 XJ=12 : YJ=12 : R=2: A$="G" :
GOTO 2700

2650 REM====CHOIX DU JOUEUR=====
2660 LOCATE 1,2 : PRINT"DIR:"R;" PO
S."XJ;"/"YJ
2670 PRINT"P.V="PV;"  P.OR="PO
2680 PRINT "ACTION (A,D,G,R)";
2690 A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 2690
2700 CLS
2710 PLOT 0,0 : DRAW 0,300 : DRAW 3
00,300 :DRAW 300,0 : DRAW 0,0
2720 IF A$="A" THEN 3220
2730 IF A$="G" THEN R=R-1 : GOTO 27
70
2740 IF A$="D" THEN R=R+1 : GOTO 27
70
2750 IF A$="R" THEN R=R+2 : GOTO 27
70
2760 GOTO 2650
2770 IF R>4 THEN R=R-4
2780 IF R<1 THEN R=R+4
2790 IF R=1 THEN A=-2:B=0:C=-1:D=1:
W1=1:W2=1
2800 IF R=2 THEN A=-1:B=1:C=2:D=0:W
1=-1:W2=1
2810 IF R=3 THEN A=2:B=0:C=1:D=-1:W
1=-1:W2=-1
2820 IF R=4 THEN A=1:B=-1:C=-2:D=0:
W1=1:W2=-1
2830 IF R=2 OR R=4 THEN 2920

2840 REM---REGARD NORD/SUD------*
2850 FOR YT=YJ+A TO YJ+B STEP W1
2860 FOR XT=XJ+C TO XJ+D STEP W2
2870 N=N+1
2880 V(N)=A(XT,YT)
2890 NEXT XT,YT:N=0
2900 GOTO 2990

2910 REM---REGARD EST/OUEST-----*
2920 FOR XT= XJ+C TO XJ+D STEP W1
2930 FOR YT= YJ+A TO YJ+B STEP W2
2940 N=N+1
2950 V(N)=A(XT,YT)
2960 NEXT YT,XT : N=0
```

GA agilité du personnage adverse.
M$ mot magique que vous avez tapé.
M$(F) mot désignant un personnage de rencontre.
N compteur (de 1 à 9) de cases testées pour la construction de l'image du terrain.
OF force du personnage adverse.
OP pièces d'or de l'adversaire.
PV points de vie de votre personnage.
PO pièces d'or de votre personnage.
R, RM désigne l'orientation du personnage (de 1 à 4).
TA indique qu'une porte est ouverte ou fermée.
VP points de vie de l'adversaire.
V(N) valeur (1 ou 0) des cases testées pour la construction de l'image du terrain.
X, Y coordonnées d'une case.
XI, YI coordonnées de l'impact de l'éclair magique.
XX,YY coordonnées du cercle d'action de la magie.
XZ,YZ position de l'adversaire pendant la magie.
XJ,YJ position de votre personnage dans Samarcande.
XL,YL position de Nordal dans Samarcande.
XT,YT coordonnées des cases testées lors de la construction de l'image.

PROGRAMME EN BASIC

```
2970 REM======DESSIN============*
2980 REM ----ETAPE 1-----
2990 IF V(7)=1 THEN PLOT 0,0 : DRAW
 60,60 : DRAW 60,240 : DRAW 0,300
3000 IF V(7)=0 AND V(4)=1 THEN PLOT
 0,60 : DRAW 60,60 : DRAW 60,240 :
DRAW 0,240
3010 IF V(9)=1 THEN PLOT 300,0 : DR
AW 240,60 : DRAW 240,240 : DRAW 300
,300
3020 IF V(9)=0 AND V(6)=1 THEN PLOT
 300,60 : DRAW 240,60 : DRAW 240,24
0 : DRAW 300,240
3030 IF V(5)=0 THEN 3140
3040 IF V(5)=1 THEN PLOT 60,60 : DR
AW 240,60 : DRAW 240,240 : DRAW 60,
240 : DRAW 60,60 : PLOT 140,60 : DR
AW 140,150 : DRAW 220,150 : DRAW 22
0,60
3050 PRINT"ENTRER (O/N) "
3060 R$=INKEY$ : IF R$="" THEN 3060
3070 IF LEFT$(R$,1)<>"O" THEN 2680
3080 RANDOMIZE TIME
3090 TA=INT(RND(1)+0.8)
3100 IF TA<1 THEN PRINT"C'EST FERME
": GOTO 2700
3110 IF XJ=XL AND YJ=YL AND RM=R TH
EN PRINT"VOUS ETES CHEZ NORDAL. MIS
SION REUSSIE . SCORE "PO : END
3120 GOTO 3570

3130 REM ---ETAPE 2-----
3140 IF V(4)=1 THEN PLOT 60,60 : DR
AW 100,100 : DRAW 100,200 : DRAW 60
,240 : DRAW 60,60
3150 IF V(4)=0 AND V(1)=1 THEN PLOT
 60,100 : DRAW 100,100 : DRAW 100,2
00 : DRAW 60,200 : DRAW 60,60
3160 IF V(6)=1 THEN PLOT 240,60 : D
RAW 200,100 : DRAW 200,200 : DRAW 2
40,240 : DRAW 240,60
3170 IF V(6)=0 AND V(3)=1 THEN PLOT
 240,100 : DRAW 200,100 : DRAW 200,
200 : DRAW 240,200 : DRAW 240,100
3180 IF V(2)=1 THEN PLOT 100,100 :
DRAW 200,100 : DRAW 200,200 : DRAW
100,200 : DRAW 100,100 : GOTO 2650
3190 IF V(1)=1 THEN PLOT 100,100 :
DRAW 116,116 : DRAW 116,184 :DRAW 1
00,200 : DRAW 100,100
3200 IF V(3)=1 THEN PLOT 184,116 :
DRAW 200,100 : DRAW 200,200 : DRAW
184,184 : DRAW 184,116
3210 GOTO 2650

3220 REM ---AVANCE------
3230 IF V(5)=1 THEN LOCATE 1,4 :PRI
NT"IMPOSSIBLE" : GOTO 3050
3240 IF R=1 THEN YJ=YJ-1
3250 IF R=2 THEN XJ=XJ+1
3260 IF R=3 THEN YJ=YJ+1
3270 IF R=4 THEN XJ=XJ-1
3280 GOTO 2830
3290 REM ===<LANCER DE SORT>=====
3300 CLS
3310 XZ=INT(RND(1)*280)+10
3320 YZ=INT(RND(1)*280)+10
3330 PLOT XZ,YZ : DRAW XZ,YZ+12
3340 PLOT 0,0 : DRAW 0,300 : DRAW 3
00,300 : DRAW 300,0 : DRAW 0,0
3350 LOCATE 10,16 : PRINT CHR$(248)

3360 CR=0.01745
3370 LOCATE 1,1 : INPUT"INVOCATION
" ;M$
3380 FOR I = 1 TO LEN(M$)
3390 Z(I)=ASC(MID$(M$,I,1))-65 : NE
XT I
3400 Q=Z(1)*90 : D=Z(2)*3 : EN=Z(3)
*5
3410 AN=Q+D : V=Z(4)*2
3420 PLOT 150,150
3430 XI=INT(SIN(AN*CR)*EN)
3440 YI=INT(COS(AN*CR)*EN)
3450 DRAWR XI,YI
3460 FOR I=1 TO 100 STEP 7
3470 SOUND 1,I*15,4 : REM AMSTRAD
3480 PLOT 150+XI,150+YI
3490 XX= SIN(I)*V : YY=COS(I)*V
3500 DRAWR XX,YY
3510 NEXT I
3520 PRINT"TOUCHE (O/N) : ";: INPUT
 R$
3530 IF LEFT$(R$,1)<>"O" THEN 4020
3540 VP=VP-(DA*2) : GOTO 4010
3550 A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 3550
3560 GOTO 4010
3570 REM------RENCONTRE-----*
3580 RANDOMIZE TIME: ZG=0
3590 F=INT(RND(1)*4)+1
3600 G=INT(RND(1)*4)+1
3610 PRINT"C'EST UN "M$(F)" . IL A
L'AIR "AT$(G)
3620 PRINT "QUE FAITES-VOUS (Q,A,R)
";
3630 R$=INKEY$ : IF R$="" THEN 3630
3640 IF R$="Q" THEN PRINT"AU REVOIR
 !" : GOTO 2700
3650 IF R$="A" THEN 3810
3660 IF R$="R" THEN 3680
3670 GOTO 3620
3680 CLS : PRINT"- OU EST NORDAL ?"

3690 IF ZG>0 THEN PRINT"IL SE JETTE
 SUR VOUS " : GOTO 3810
3700 DX=XJ-XL : DY=YJ-YL
3710 DS=INT(SQR((DX^2)+(DY^2)))
3720 D1=0 : D2=0
3730 IF DX>0 AND DY>0 THEN D1=3 :D2
=4
3740 IF DX<0 AND DY>0 THEN D1=3 :D2
=2
3750 IF DX>0 AND DY<0 THEN D1=1 :D2
=4
3760 IF DX<0 AND DY<0 THEN D1=1 :D2
=2
3770 IF D1=0 AND D2=0 AND G<3 THEN
PRINT"NOZO HI ZO VAR "DS : GOTO 380
0
3780 IF G<3 THEN PRINT"- HI ZO VAR
"D$(D1)"-"D$(D2)
3790 IF G>2 THEN PRINT"- ZAKMUL AK
MULDUR !" : ZG=ZG+1
3800 GOTO 3620
3810 REM----PERSO------
3820 RANDOMIZE TIME
3830 GA=INT(RND(1)*F)+12
3840 OF=INT(RND(1)*G)+12
3850 VP=INT(RND(1)*4)+1
3860 OP=INT(RND(1)*30)+5
3870 AD=INT(RND(1)*4)+1
3880 REM---------------
3890 REM------ COMBAT--------*
3900 CLS
3910 PRINT"(A)TTAQUE, (F)UITE, (S)O
RT"
3920 A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 3920
3930 IF A$="A" THEN 3970
3940 IF A$="F" THEN 4110
3950 IF A$="S" THEN 3300
3960 GOTO 3900
3970 REM ---ATTAQUE----
3980 PA=INT(RND(1)*9)+10
3990 IF PA<OF THEN PRINT"RATE !" :
GOTO 4030
4000 PRINT"IL EST TOUCHE !" : VP=VP
-DA
4010 IF VP<=0 THEN PRINT"MORT !" :
PRINT"VOUS TROUVEZ "OP" PIECES D'OR
 "OP: PO=PO+OP : R=R+1 : GOTO 2660
4020 REM ---RIPOSTE----
4030 AP=INT(RND(1)*9)+10
4040 IF AP<FO THEN PRINT"RATE" : GO
TO 3900
4050 PRINT"VOUS ETES TOUCHE ! " : P
V=PV-AD
4060 IF PV<=0 THEN PRINT"VOUS ETES
MORT!": END
4070 PRINT"VOUS : PV="PV
4080 PRINT"LUI  : PV="VP
4090 A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 4090
4100 GOTO 3890
4110 REM---FUITE-----
4120 PRINT"TENTATIVE DE FUITE!"
4130 IF AG>GA THEN PRINT"REUSSIE" :
 GOTO 3620
4140 PRINT"RATE " : GOTO 4020
```

LE GASP

Se peut-il que vingt et quelques lignes de Basic deviennent pour vous une véritable obsession ? Pour nous, c'est fait, merci ! Vous l'avez découvert page 54, ici, vous pourrez le programmer !

La brièveté de la règle nous invite à la répéter. Seize pions bicolores sont placés sur les cases d'un damier 4 × 4. Le jeu consiste à les retourner tous en respectant la règle suivante : vous désignez une case, en tapant ses coordonnées. Alors ses huit voisines changent de « couleur » mais pas elle !

Dans notre programme, chaque case est repérée en X pour les colonnes (verticalement) et en Y pour les rangées (horizontalement). Vous devez changer de couleur tous les pions en un minimum de coups. Dix, c'est bien ; huit, c'est mieux et six, c'est parfait. En modifiant légèrement le programme, vous vous lancerez dans l'inconnu. En effet, jusqu'à présent, personne n'a réussi le 7 × 7 et le 8 × 8. A vos claviers !

Le listing proposé tourne sans modification sur *Apple*. Il peut facilement être adapté sur toutes les machines. Pour simplifier votre tâche, il est en mode texte. A vous de lui donner des couleurs. Pour l'instant, il affichera des X et des O.

Les deux seuls mots de Basic que vous risquez de ne pas connaître sont HOME et les VTAB-HTAB.

Le premier sert à effacer l'écran (comme CLS).

HTAB et VTAB (Tabulations Horizontale et Verticale) permettent de placer un signet en un endroit précis de l'écran.

Si vous ne vous en sortez pas, consultez la table d'équivalence que nous avons établie dans notre n° 37, p. 57. Précisons enfin qu'il n'est en général pas nécessaire de réserver une zone mémoire pour les variables indicées (du type A(X, Y)), dont les valeurs X et Y (les indices !) restent inférieures à 11. Si c'était le cas sur votre machine, créez une ligne 5 DIM A (5,5) pour le damier 4 × 4 et DIM A (n + 1, n + 1) pour un damier n × n. Pour obtenir un damier à n cases de côté, donnez à la variable T, située en ligne 10, une valeur égale à n + 1.

```
10 T = 5: REM   TAILLE 4 X 4
20  HOME : REM  EFFACE ECRAN
30  REM *---(AFFICHAGE)---*
40  PRINT "...1.2.3.4"
50  FOR Y = 2 TO T
60  PRINT : PRINT : PRINT Y - 1;
70  FOR X = 2 TO T
80  HTAB X * 2: VTAB Y * 2
90  IF A(X,Y) = 1 THEN  PRINT "X
    ";
100  IF A(X,Y) = 0 THEN  PRINT "O
     ";
110  NEXT X: NEXT Y
120  REM *---(CHOIX.JOUEUR)---*
130  PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
     "NC="NC: PRINT : PRINT
140  INPUT "X=";X: INPUT "Y=";Y
150 NC = NC + 1
160 X = X + 1:Y = Y + 1
170  FOR YT = Y - 1 TO Y + 1
180  FOR XT = X - 1 TO X + 1
190  IF XT = X AND YT = Y THEN 22
     0
200  IF A(XT,YT) = 1 THEN A(XT,YT
     ) = 0: GOTO 220
210 A(XT,YT) = 1
220  NEXT XT,YT: GOTO 20
```



GEOMETRIE DES NOMBRES

NOMBRES MULTICYCLES

Voici deux nombres :

	A =	105	263	157	894	736	842
et	B =	155	388	471	177	944	862

Qu'ont-ils de remarquables ?

Ce sont des nombres multicycles ! En multipliant A par 2, on obtient un nombre dont les chiffres sont une permutation circulaire des chiffres de A. En l'occurence, il s'agit de prendre le dernier chiffre de A et de le faire passer devant. On dit que A est 2-multicycle de rang 1.
De même, B est un 4-multicycle de rang 2. En effet, B est multiplié par 4 en prenant ses 2 derniers chiffres, et en les faisant passer devant.
Partant de ces principes, pouvez-vous trouver :

1 les 1-multicycles ?

2 un autre 2-multicycle de rang 1 commençant par 1 ?

```
  1.. ... ... ... ... ...
×                       2
= .1. ... ... ... ... ...
```

3 le plus grand 2-multicycle de rang 1 de 18 chiffres ?

```
  ... ... ... ... ... ...
×                       2
= ... ... ... ... ... ...
```

4 le nombre minimum de chiffres d'un 3-multicycle de rang 1 commençant par 2 ?

5 le plus petit multicycle de rang 1, ne commençant pas par 0, autre que les 1-multicycles ?

6 un 4-multicycle de rang 2 se terminant par 40 ?

```
  ... ... ... ... ... .40
×                       4
= 40. ... ... ... ... ...
```

PREMIERS REVERSIBLES...

Chacun sait ce qu'est un nombre premier. C'est un entier qui ne peut être divisé que par 1 et par lui-même...
Il existe des nombres qui restent premiers, qu'ils soient lus de gauche à droite ou de droite à gauche.
Par exemple :

13 est premier, mais aussi 31
107 est premier, mais aussi 701
1583 est premier, mais aussi 3851
76403 est premier, mais aussi 30467

Reconstituez les nombres premiers « réversibles » suivants d'après leurs chiffres donnés dans l'ordre croissant :

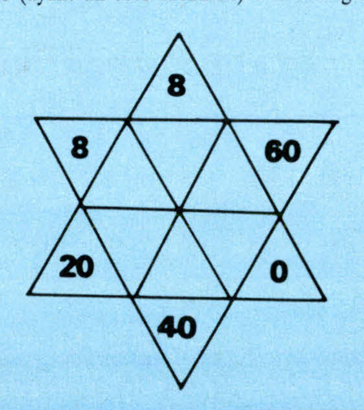
1 3 4 5 .... mais aussi ....
1 1 3 9 .... mais aussi ....
1 2 3 8 .... mais aussi ....
0 1 3 9 .... mais aussi ....
2 5 7 9 .... mais aussi ....

...ET CYCLIQUES

Il existe aussi des nombres premiers « cycliques ». Opérez une permutation cyclique (faites passer un ou plusieurs chiffres de la fin devant) et vous trouvez encore un nombre premier, et, qui plus est, réversible !
Retrouvez un tel nombre , et toutes ses permutations « premières », d'après ses chiffres : **1 1 3 9 9**

L'ETOILE

Complétez cette étoile de sorte que chaque nombre que vous inscrirez dans un triangle soit la moyenne arithmétique des trois nombres placés dans les 3 cases adjacentes (ayant un côté commun) à ce triangle.



ANACHIFFRES

Le résultat d'une multiplication peut également conserver les chiffres du multiplicande, sans en garder l'ordre...

Retrouvez les multiplications suivantes, sachant que :

1 le nombre du haut et celui du bas sont formés des chiffres :
2 4 6 7 8

```
  . . . . .
×         3
= . . . . .
```

2 les chiffres utilisés pour le nombre du haut aussi bien que celui du bas sont : 2 4 5 7 9

```
  . . . . .
×         3
= . . . . .
```

Dans les deux opérations qui suivent, le résultat de la multiplication est un nombre comportant les mêmes chiffres précédés de 1.

3 les chiffres du bas et ceux du haut sont 1 3 5 6 8 (2 solutions).

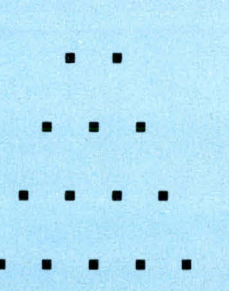
```
    . . . . .
×           3
= 1 . . . . .
```

4 les cinq chiffres, aussi bien en haut qu'en bas, sont 3 4 6 7 8.

```
     . . . . .
×            2
= 1 7 . . . .
```

UNE CELEBRE PYRAMIDE

Complétez cette pyramide numérique de telle sorte que chaque nombre soit la différence des deux nombres situés au-dessous de lui.
Les nombres de 1 à 15 doivent tous figurer une fois et une seule. La solution est unique, à la symétrie de la figure près.



Solutions page 117

L'ART DE LA DÉFENSE

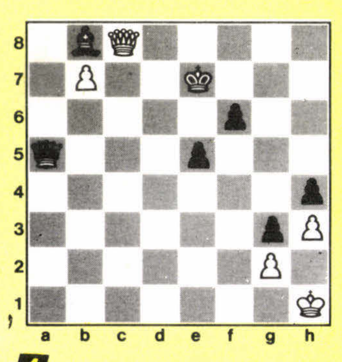
STRATÉGIES

Frank Marshall, l'un des plus forts joueurs que l'Amérique ait connus, disait à la fin de sa carrière: *"j'aurais pu devenir Champion du Monde si j'avais compris qu'une partie nulle, et son demi-point, valait mieux qu'une partie perdue".*
Une leçon à retenir. Pour le champion qui veut atteindre les sommets comme pour l'amateur qui veut progresser. Mais éviter la défaite dans une position désespérée est plus difficile que de trouver la conclusion spectaculaire dans une situation avantageuse. Nous avons déjà largement exploré l'arsenal à la disposition de l'attaquant. Nous allons à présent nous consacrer à la tâche ingrate du défenseur.
Sa première arme est une conséquence directe d'une règle étrange, sans doute injuste, des échecs. Si un camp, lorsque c'est à lui de jouer, n'a plus de coup légal disponible, la partie est déclarée nulle. Le joueur est dit *"pat"*. Dans la pratique on voit que le joueur en infériorité pourra trouver une planche de salut inespérée en sacrifiant ses dernières pièces mobiles.

Solutions pages 117 et 118

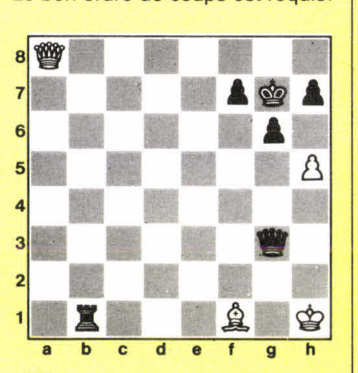


En un coup brillant, le mat est paré par le pat!



1 *Les blancs jouent et font nulle*

Le bon ordre de coups est requis!



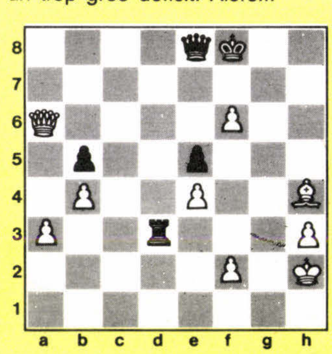
2 *Les blancs jouent et font nulle*

Un pat avec autant de matériel? Oui!



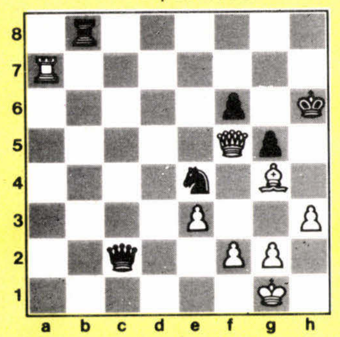
3 *Les blancs jouent et font nulle*

Quatre pions de moins constituent un trop gros déficit. Alors...



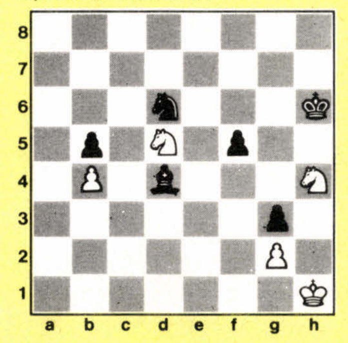
4 *Les noirs jouent et font nulle*

Un joueur sans imagination parerait la menace sur h7 avec 1. ...Th8. Mais pas vous!



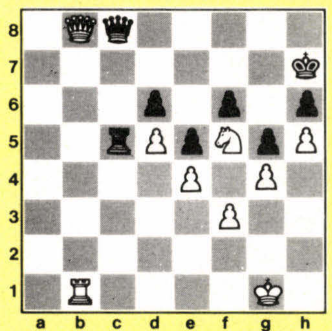
5 *Les noirs jouent et font nulle*

Stratégiquement perdu mais tactiquement sauvable!



6 *Les blancs jouent et font nulle*

La nullité s'obtiendra sans trop de problème... si l'on n'est pas trop gourmand.



7 *Les noirs jouent et font nulle*

Roi et Dame blancs sont dans une situation bien précaire. Pourtant...



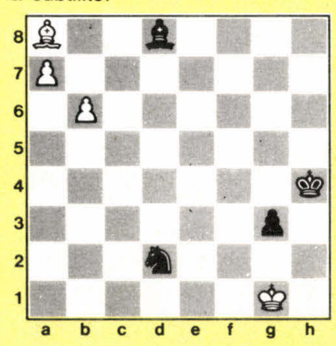
8 *Les blancs jouent et font nulle*

Comment arrêter la formidable armada des pions noirs?



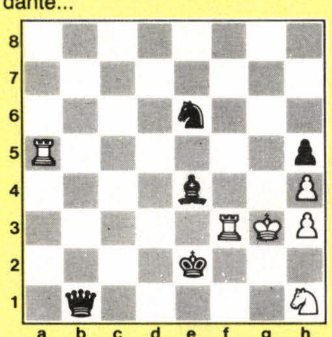
9 *Les blancs jouent et font nulle*

Le sauvetage blanc réclame de la subtilité.



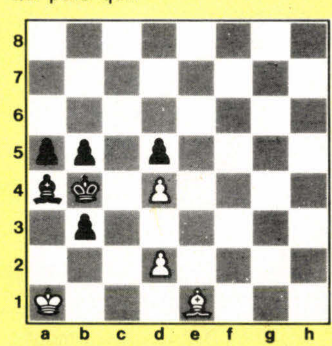
10 *Les blancs jouent et font nulle*

Une idée aussi tordue que tordante...



11 *Les blancs jouent et font nulle*

Qui pate qui?



12 *Les blancs jouent et font nulle*



Blancs: Siegbert Tarrasch; Noirs: Emmanuel Lasker.
Jouée à Düsseldorf en 1908.
Partie espagnole. Défense berlinoise.
1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Fb5, Cf6; 4. 0-0, d6
(Lasker, champion du monde de 1894 à 1927, jouait des ouvertures sans prétention, ses qualités de lutteur en même temps que de fin psychologue, s'exprimant en milieu de partie. Cette légère désinvolture dans les débuts de partie lui valut parfois de connaître la défaite contre des joueurs moins réputés, mais la plupart du temps son habileté à défendre des positions compromises lui permettait de s'en sortir. Cette partie contre Tarrasch le montre bien).
5. d4, Fd7; 6. Cc3, Fe7; 7. Te1, e×d4
(une célèbre partie Tarrasch-Marco de 1892 révéla que 7. ... 0-0? est réfuté par 8. F×c6! à la suite de quoi les blancs gagnent un pion, la pointe de la combinaison se situant huit coups plus tard. Fin connaisseur de la Partie espagnole, Tarrasch va rapidement prendre l'avantage dans cette partie aussi)
8. C×d4, 0-0; 9. C×c6, F×c6; 10. F×c6, b×c6; 11. Ce2!, Dd7
(la prise du pion e4 se heurtait à 12. Cd4! et les blancs gagnent du matériel)
12. Cg3, Tfe8; 13. b3!, Tad8; 14. Fb2, Cg4
(bien que Lasker fut connu pour ses coups de provocation, il est peu vraisemblable qu'il ait prévu le coup des blancs qui suit)
15. F×g7!
(seul un génie défensif pouvait sauver une position aussi "pourrie" que celle des noirs sur le diagramme. Le Fou n'est pas pre-



nable immédiatement à cause de 16. Cf5+ suivi de 17. D×g4 et l'arrivée de la Dame blanche sur une aile-Roi délabrée fait vite la décision. Par son prochain coup, Lasker va embrouiller la situation et... l'esprit de son adversaire).
15. ...C×f2!?; 16. R×f2?
(il fallait jouer 16. Dd4! pour conserver le Fg7 et créer rapidement des menaces sur le Roi noir, mais Tarrasch, comme beaucoup d'autres joueurs devant Lasker, devient trop optimiste au moment critique).
16. ...R×g7; 17. Cf5+, Rh8; 18. Dd4+, f6; 19. D×a7
(à première vue, les noirs sont complètement perdus: un pion de moins, des pions doublés et un Fou horriblement passif, mais la conception de Lasker avait plus de profondeur)
19. ...Ff8!
(le début du "retour de manivelle". Les noirs vont placer une Tour surpuissante en e5 qui leur permettra, grâce à la pression ainsi exercée, de prendre le contrôle total du centre).
20. Dd4, Te5!; 21. Tad1, Tde8; 22. Dc3, Df7; 23. Cg3, Fh6
(pendant que les pièces blanches reculent, les noires avancent!)
24. Df3, d5; 25. e×d5, Fe3+!; 26. Rf1, c×d5; 27. Td3?
(meilleur eût été 27. Cf5! contestant le Fou e3 tout en activant le Cavalier)
27. ...De6!; 28. Te2, f5!; 29. Td1, f4; 30. Ch1, d4
(le lecteur notera la différence avec le diagramme précédent. Le "super-défenseur" Lasker est passé dans le rôle d'attaquant et va concrétiser son avantage d'espace).

31. Cf2, Da6; 32. Cd3, Tg5; 33. Ta1, Dh6!; 34. Re1, D×h2; 35. Rd1, Dg1+; 36. Ce1, Tge5; 37. Dc6, T5e6; 38. D×c7, T8e7; 39. Dd8+, Rg7; 40. a4, f3!; 41. g×f3, Fg5!; 42. Abandon.
(car 42. T×e6, T×e6; 43. Dd7+ a 43. ...Te7! pour réplique).

GRANDS CLASSIQUES

LE P.L.I. A L'HEURE... DES PROVINCES

Le Scrabble, c'est bien sûr une question de vocabulaire. Mais c'est aussi, une affaire de technique. Notamment en partie libre ! Découvrez donc une nouvelle rubrique : « le coin du stratège ». Comme son nom l'indique...

Codification de la grille
La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

lettre double — **lettre triple**
mot double — **mot triple**
◆ **joker**

N.B. — Ne sont admis, dans notre rubrique que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse illustré 1986.*

De toutes les régions de France, c'est probablement la Provence qui a apporté le plus de mots régionaux au fonds commun; citons:

AIOLI ou AILLOLI
AMADOU
BALADIN
CABRI
CAPELAN (poisson)
CASTEL (petit manoir)
CAUSSE (plateau calcaire)
COUFFIN
DONZELLE
ESTAGNON (récipient)
FADA
FADAISE
FALBALA
FARFADET (lutin)
FAROUCH (trèfle)
MAGNAN (ver à soie)
MESCLUN (salade)
PISTOU (basilic)
TAPENADE (condiment)

Passons au Sud-Ouest pour mentionner les mots gascons, béarnais et languedociens:

ALIOS (grès)
BARRIQUE
BERET
CADET
CAGOT,e (dévot)
CAGNOTTE
CEPE
GARBURE (soupe)
GAVE (torrent)
GRIGOU
MASCARET (vague)
PIPERADE
RABIOT

Sans oublier bien sûr les mots basques:

ESKUARA
EUSCARA ou EUSKERA (langue basque)
MAKILA (canne férrée)
PELOTARI (joueur de pelote)

Remontons par le Poitou, qui nous a donné le poétique AIGUAIL (rosée)..., pour arriver en Bretagne avec:

ABER (vallée envahie par la mer)
BAGAD (groupe folklorique)
BINIOU
CROMLECH (monument mégalithique)
DOLMEN
FAR (gâteau)
MENHIR

STRATEGIE

Poursuivons vers le Nord qui, en dehors du populaire CHTIMI, nous a donné peu de mots spécifiques ; vers la Lorraine et son CARASSIN (carpe), pour arriver en Alsace, avec:

BRETZEL
FRICHTI (repas)
KOUGLOF (gâteau)
QUETSCHE

Descendons toujours, pour arriver dans le Lyonnais, avec:

CANUT, CANUSE
FLAPI,e
FRANGIN,e
GNOLE
GNON
GROLE
GUIGNOL
POGNON
TRABOULE (passage entre deux rues)

En continuant par le Dauphiné et la Savoie, on rencontre des mots comme:

GENEPI (liqueur)
MELEZE
MORAINE (débris glaciaires)
SERAC (amas glaciaire)
TOMME (fromage)
VARAPPE (escalade)

Nous terminerons ce rapide tour de France par la Corse, avec:

BROCCIO (fromage)
VOCERO (pl. VOCEROS ou VOCERI: chant funèbre)
NIOLO (fromage)



Cette partie a été jouée en juin dernier au Club de l'UQAM à Montréal (Québec). Si vous désirez la jouer à votre tour, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage.

Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
S L C T O E Y			
N J E O S R U	SCOLYTE (1)	H8	106
N O + S O W V B	JURES	15D	117
B W + U E S ◆ N	LOVONS	11H	18
B U + C A I G T	TW(E)ENS	13H	48
- L U E I S G K	CUBAI	I5	20
E G I + B M E A	SULKY	12D	46
E + R E U I I P	AMBIGUE	E7	22
I U + A N D E E	PERIME	8A	30
A A L M E V I	AUDIENCE	5C	72
M T T E U I A	MALAVISES	M5	68
A I + E N D E T	MUTENT	H1	26
Q I H N A A F	MEDIANTE (2)	1H	83
F I Q + O G P Z	AHANA	8K	36
F I O P Q + F U	GAZ	6L	33
F F O + N R D A	QUIPU	D1	44
T L R X O E S	EFFONDRA	B8	96
E R X + E E H O	ILOTS	K1	34
E H X + T ◆ R R	TOREEZ	N1	33
R R T + I L	HE(L)IX (3)	F2	44
	LIVR(E)R	J9	17
	TOTAL		993

1er: J. Forbes: 920 points

(1) SCOLYTE: coléoptère

(2) MEDIANTE: 3e degré d'une gamme musicale

(3) HELIX: anat. repli entourant le pavillon de l'oreille

Le signe - signifie que les lettres restantes du tirage précédent ont été éliminées. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.

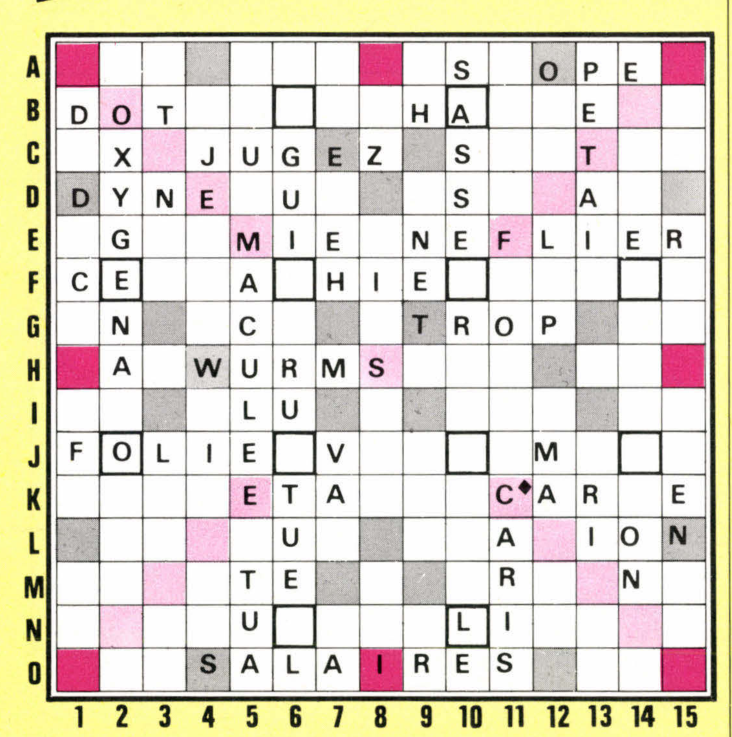
LES BENJAMINS

"Faire un Benjamin" consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple".

Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver 24 Benjamins. Lesquels?

GRANDS CLASSIQUES



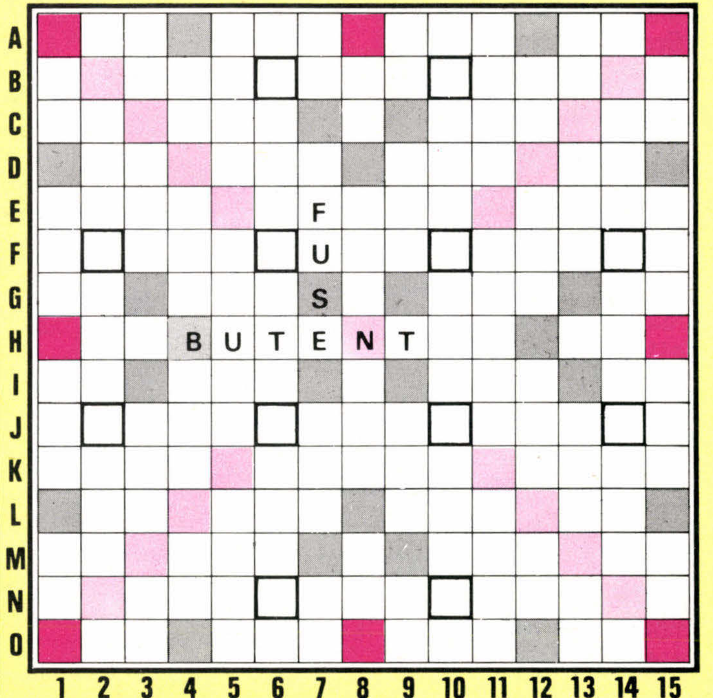


Dans ce problème proposé par Bernard Bloch, il s'agit de trouver tous les scrabbles que l'on peut poser sur la grille ci-dessous avec le tirage:

E K I N O T ◆



Cette nouvelle rubrique concerne la partie libre (dite "formule en famille"). Contrairement aux autres problèmes, où il vous faut toujours jouer le maximum de points possible avec le tirage donné, des considérations tactiques ou stratégiques pourront vous amener, ici, à préférer un coup moins cher, mais plus payant à moyen terme...



Que jouez-vous avec :

E I R T U W Z

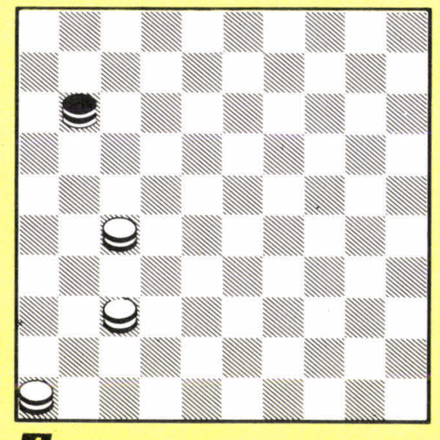
Solutions page 118

TROIS DAMES CONTRE UNE

STRATEGIES

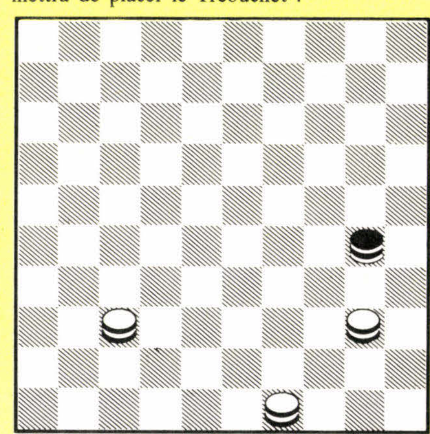
Reprenons notre étude sur les mécanismes tactiques...
Malgré l'immense disproportion des forces en présence, la fin de partie de trois dames contre une est nulle.
Quand la dame unique occupe la grande diagonale, faire nulle ne présente aucune difficulté, le possesseur de trois dames ne pouvant tenter qu'un piège, le Trébuchet, qu'il est facile d'éviter. Dans le cas contraire, la partie est toujours nulle, mais nécessite une plus grande attention de la part du camp en défense...
Tous les pièges sont répertoriés... Mais encore faut-il les reconnaître ! C'est pourquoi il ne m'est pas paru inutile de consacrer deux rubriques à cette fin de partie... Commençons par les pièges les plus élémentaires.

Premier piège à connaître : le « Trébuchet ». Les blancs capturent la dame noire en deux coups. Comment ?



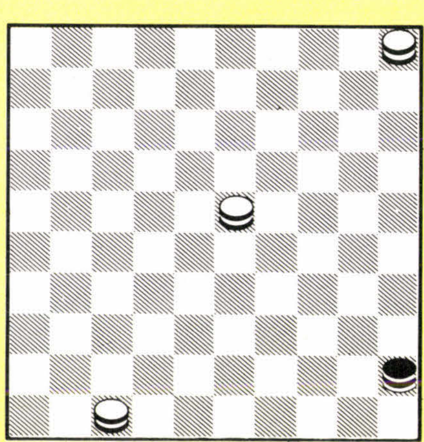
1 *Les blancs jouent et gagnent*

Quel est le coup d'introduction qui vous permettra de placer le Trébuchet ?



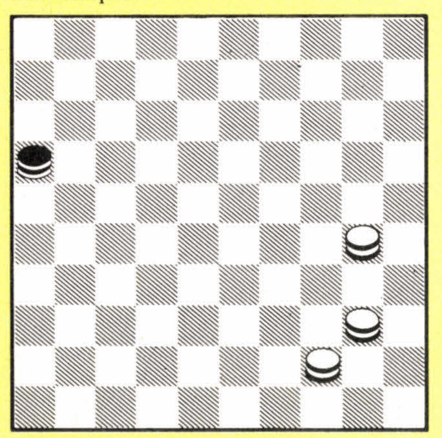
2 *Les blancs jouent et gagnent*

Il faut ici réduire la marge de manœuvre de la dame noire...



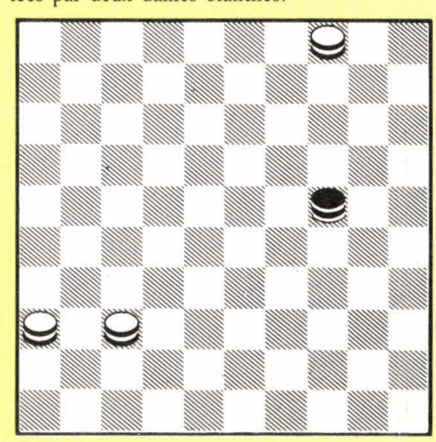
3 *Les blancs jouent et gagnent*

La souricière dans sa forme élémentaire n'est qu'un dérivé du Trébuchet. Au lieu d'être capturé en deux coups, la dame noire le sera en trois. Lesquels ?



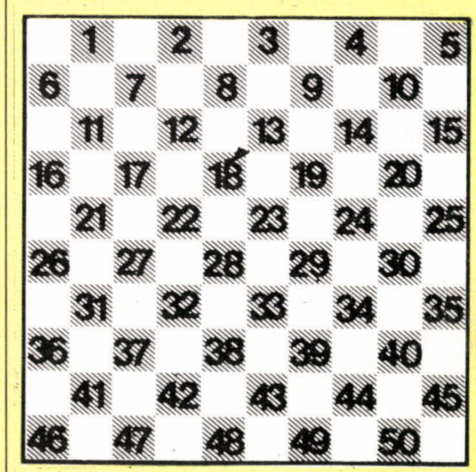
4 *Les blancs jouent et gagnent*

Le coup de l'enfermé. Un premier sacrifice fera venir la dame noire sur une case de la bande, dont les deux diagonales de fuite seront contrôlées par deux dames blanches.



7 *Les blancs jouent et gagnent*

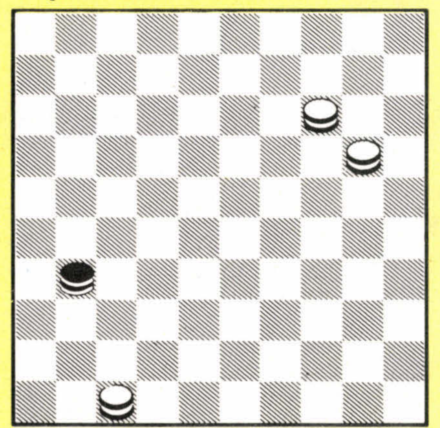
CODIFICATION DE LA GRILLE



Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

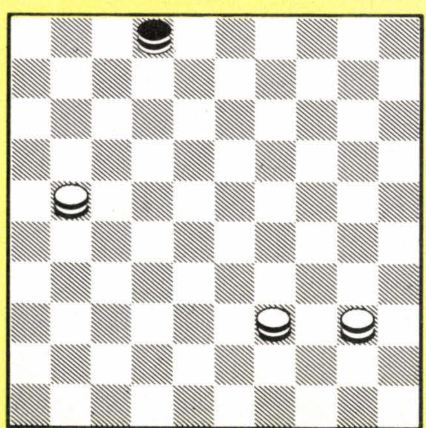
GRANDS CLASSIQUES

En deux coups, la souricière est mise en place. Lesquels ?



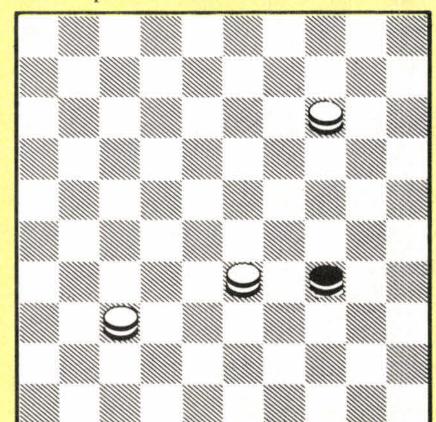
5 *Les blancs jouent et gagnent*

Commencez par le Trébuchet... pour finir par la souricière.



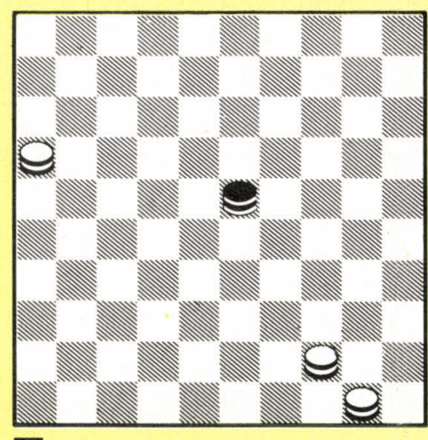
6 *Les blancs jouent et gagnent*

Ce piège est même possible lorsqu'aucune des dames blanches occupe une case de la bande. Un exemple à retenir...



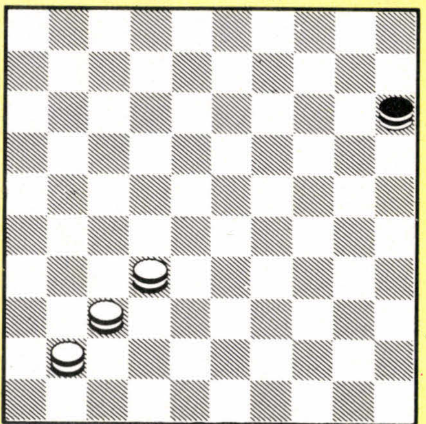
8 *Les blancs jouent et gagnent*

Classique ! La dame noire sera enfermée dans le « tric-trac ».



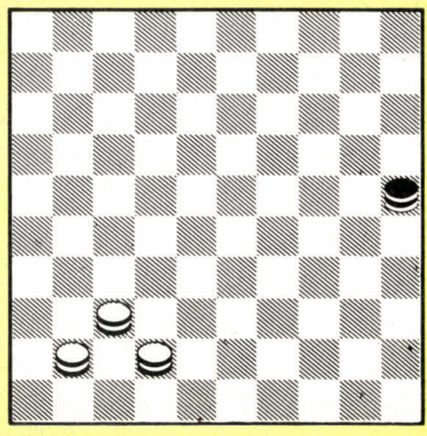
9 *Les blancs jouent et gagnent*

Ce coup de l'enfermé d'une grande pureté, de Manoury, fait également appel au thème du Trébuchet (au deuxième coup).



10 *Les blancs jouent et gagnent*

Une composition d'Hugenin. Pendant sept coups, les noirs sont attaqués et pourchassés...



11 *Les blancs jouent et gagnent.*

Solutions page 118

LE TEXAS POUR LES MINEURES

STRATEGIES

Poursuivons notre étude sur les conventions de base du bridge moderne. Depuis deux numéros, nous examinons « Le Texas », appliqué pour les Majeures... Regardons à présent les différents développements du Texas Mineur.

Le principe est le même qu'en majeure, le Stayman est prioritaire avec une majeure quatrième à partir de 8 DH.

2 ♠ est un Texas pour les ♣
2 SA est un Texas pour les ♦

Il faut faire un Texas mineur avec

— soit un unicolore sixième avec un singleton,
— soit un bicolore mineur avec un singleton.
Remarque : toutes les mains à base de mineures sans singleton et d'une valeur de manche, une seule enchère 3 SA directement.

Exemples :

♠ D x	1 SA 3 SA
♥ V x	
♦ A D x x	
♣ x x x x x	



♠ V x	1 SA 3 SA
♥ A x	
♦ V x x x	
♣ A V x x x	

1. La Misère

♠ x	1 SA 2 ♠
♥ V x x	3 ♣
♦ x x x x	
♣ R V 10 x x	

♠ R x x x	1 SA 2 SA
♥ x x	3 ♦
♦ x x	
♣ V 10 9 x x	

Vous n'avez pas suffisamment de points pour faire un Stayman.

2. Théorie du singleton.



♠ D x x	1 SA 2 SA
♥ x	3 ♦ 3 ♠
♦ A R x x x	
♣ V x x x	

L'enchère de 3♠ ne pouvant être naturelle (on aurait fait un stayman avec 4 cartes), 3♠ montre un singleton ♥. L'ouvreur n'a aucun problème pour conclure à 3 SA avec une bonne tenue à ♥, ou poursuivre les enchères.

♠ x	1 SA 2 ♠
♥ R x x	3 ♣ 3 ♥
♦ 10 x x x	
♣ A D x x x	

Même principe que ci-dessus, l'enchère indique un singleton ♠.

♠ x x x	1 SA 2 ♠
♥ A R x	3 ♣ 3 SA
♦ x	
♣ D 10 x x x	

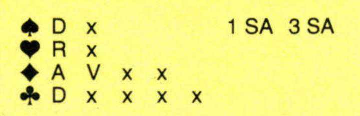
3 SA sans Texas est bien sûr une conclusion, l'enchère après un Texas montre un singleton ♦.

En résumé :



1 SA	2 ♠	
3 ♣	3 ♥	(singleton à ♠)
	3 ♠	(singleton à ♥)
	3 SA	(singleton à ♦)
1 SA	2 SA	
3 ♦	3 ♥	(singleton à ♠)
	3 ♠	(singleton à ♥)
	3 SA	(singleton à ♣)

Vous avez un bicolore mineur 5-4 sans singleton de 9 à 13 H, dites 3 SA.



♠ D x	1 SA 3 SA
♥ R x	
♦ A V x x	
♣ D x x x x	

Vous avez un bicolore mineur 5-4 avec un singleton de 9-13 H.

♠ x — 1 SA 2♠
♥ R x — 3♣ 3♥
♦ R V x x
♣ A V x x x

Vous indiquez un singleton ♠ et au moins cinq ♣.

Vous avez un bicolore mineur 5-5.

♠ x — 1 SA 2♠
♥ R x — 3♣ 3♦
♦ R V x x x
♣ A V x x x

Les enchères directes de 3♣, 3♦, 3♥, 3♠ restent classiques et montrent un unicolore 6[e] et des intentions de chelem.

♠ R x x x — 1 SA 3♣
♥ R x x x
♦ x
♣ A D V x x

Vous n'auriez pas d'enchères satisfaisantes après un Texas mineur.

Attention : l'enchère de 2 SA n'étant plus naturelle, avec 8 H, commencer par un stayman (même sans majeure 4[e]), suivi de l'enchère de 2 SA.

♠ x x — 1 SA 2♣
♥ D x — 2♥ 2 SA
♦ V x x x
♣ A V x x x

Seule façon d'annoncer vos huit points.

Vous êtes à présent en mesure de jouer correctement les Texas majeurs et mineurs..., nous verrons dans le prochain numéro quelques développements et quelques cas exceptionnels.

EXERCICES (*)

Cote 4 points

N E S O
1♦ - 1♥ -
?

1.
♠ D 2
♥ D 7 6
♦ R D V 6
♣ D V 6 4

2.
♠ 8 6 4 2
♥ R 3
♦ A D 7 6
♣ A 10 9

3.
♠ D 2
♥ D 7 6 4
♦ A R V 4
♣ R 6 4

4.
♠ 3
♥ R V 10 4
♦ A R 10 6 4
♣ R 8 2

EXERCICES (**)

Cote 5 points

N E S O
1♠ - 2♥ -
?

5.
♠ D V 9 7 6
♥ R 2
♦ A R V 4
♣ 8 3

6.
♠ A 7 6 4 2
♥ R D 3
♦ 8 3
♣ A R V

7.
♠ A 8 4 3 2
♥ 8 4 2
♦ A R V
♣ 8 3

EXERCICES (***)

Cote 6 points

N E S O
1♣ 1♦ 1♥ 2♦
?

8.
♠ R V 4
♥ 8 3
♦ R 7 6
♣ A D V 6 4

9.
♠ D V 6 4
♥ A V 4
♦ 3
♣ A R 6 4 2

10.
♠ A R 10
♥ V 2
♦ 8 3
♣ A R D 10 6 5

JEU DE LA CARTE

Maniement de Couleur
Cote 3 points

1.
Nord : ♠ 2
Sud : ♠ A D 10 9 6 4

2.
Nord : ♠ 8 4
Sud : ♠ D 10 5 3 2

JEU AVEC LE MORT

Cote 3 points

3.

Vous jouez 3 SA sur l'entame du Roi de ♥.

Cote 4 points

Nord :
♠ 6 4 2
♥ 3 2
♦ A V 10 4
♣ R D V 2

Sud :
♠ A D 3
♥ A V 6
♦ D 9 8 3
♣ A 8 3

Cote 6 points

4. Vous jouez quatre ♠ sur l'entame d'un petit ♦.

Nord :
♠ V 9 6 4
♥ D 4 3
♦ A 8 2
♣ 8 6 5

Sud :
♠ A R D 10 8 7
♥ V 5 2
♦ V
♣ A R 3

Cote 7 points

5.

Nord :
♠ 4 2
♥ 7 6 5 4
♦ R 3
♣ A V 10 9 7

Sud :
♠ A V 10 3
♥ A R
♦ D V 9 7
♣ D 8 2

Après une ouverture d'un ♥ en Ouest, Sud joue 3 SA sur l'entame de la Dame de ♥.

ENTAME

Cote 3 points

Donnez pour chacune des deux mains suivantes, votre entame sur la séquence ci-dessus.

N S E O
1♠ - 1 SA -
2♥

7.
♠ R D 10 7
♥ 8 3 2
♦ D V 9
♣ D 7 6

8.
♠ 8 6 2
♥ 8 6 4 3
♦ A R
♣ D V 10 7

JEU DE LA DEFENSE

Cote 5 points

9. Sud joue 3 SA, Ouest entame du 9♠. Vous prenez de l'As, Sud fournit le Valet ; quelle carte rejouez-vous ?

S N
1 SA 3 SA

Nord :
♠ 6 3
♥ A D 2
♦ 9 2
♣ D V 9 8 7 3

Est :
♠ A 10 2
♥ 8 6 4
♦ V 10 8 7
♣ A 6 4

10. Sud joue 4♠, votre partenaire entame du 4♦, comment jouez-vous pour faire chuter le contrat ?

S N
1 SA 2♣
2♠ 4♠

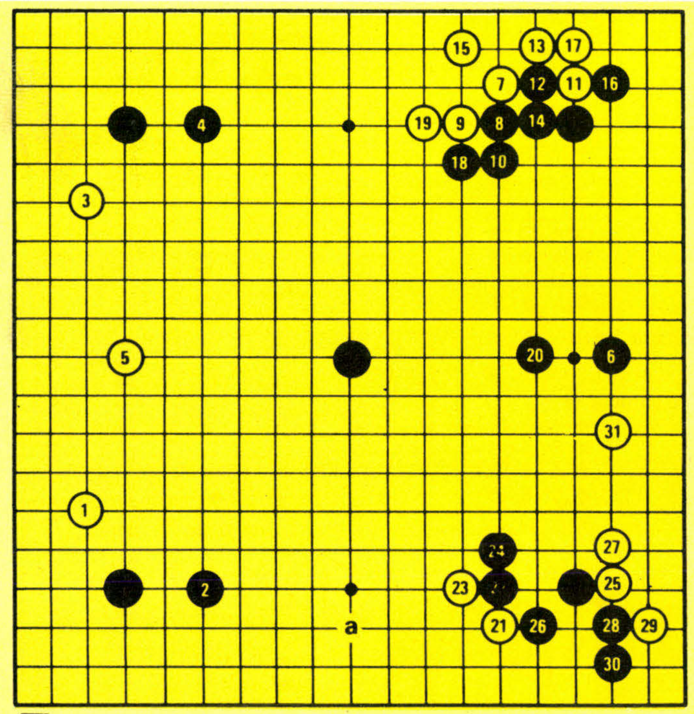
Nord :
♠ D V 9
♥ A 4
♦ D V 9 3
♣ D 7 2

Est :
♠ 6 4
♥ R 8 3 2
♦ A R 8 6 2
♣ 10 8 3

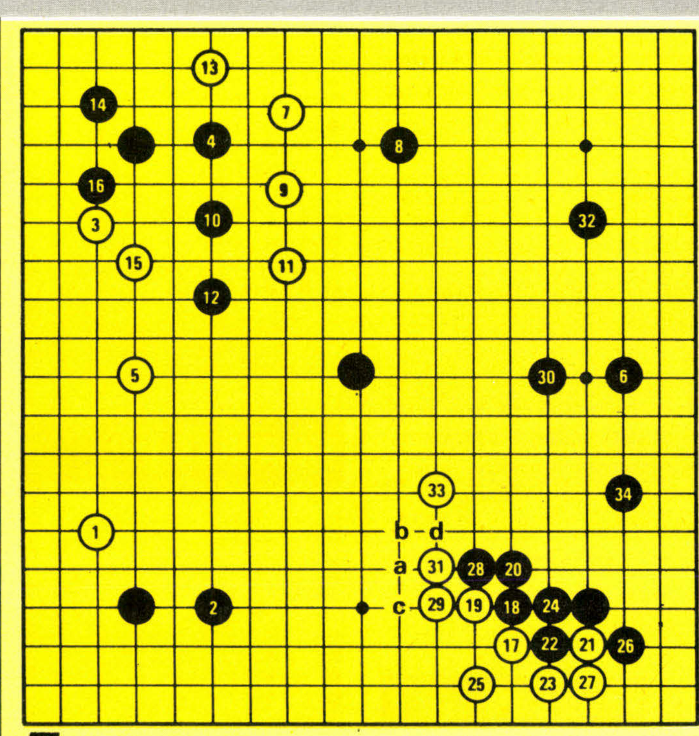
Solutions pages 118 et 119

JOSEKI NE SUFFIT PAS

Au cours d'une série de parties à cinq pierres de handicap qu'il a disputées (en 1976) contre des professionnels japonais, Hervé Dicky a eu quelques difficultés à maîtriser la sortie de son *Joseki* préféré. Voici deux exemples...



1 *Dicky (noir) affronte Baba (blanc) 5e Dan.*



2 *Ici, Dicky (noir) joue contre Shimamura (blanc) 9e Dan.*

Diagramme 1: pas de problème dans la première partie où ce *Joseki* est apparu. Le *Fuseki* jusqu'en 6 est ultra-classique et 8 indique la volonté du noir de simplifier le jeu le plus rapidement possible. La séquence se termine avec le coup en 20 et après 24, le blanc n'est pas tenté par la répétition d'une séquence identique; 26 est plus sévère en 28 (suivi de blanc 27 et noir 29), mais le noir n'est pas mécontent de son début de partie.

Diagramme 2: quelques jours plus tard, Dicky joue contre l'illustre Shimamura. Après un premier échange en Nord-Ouest (où le coup 16, après 14, paraît douteux), le blanc approche en 17 et la même séquence est jouée, jusqu'au coup 30. Bizarrement, alors que 21 est loin d'être le seul choix possible, tous les professionnels joueront cette séquence avec un ensemble touchant.

Seulement, il y a un hic! Shimamura critique le coup 30; le point vital est en 31 et il propose la suite: noir 31, blanc **a**, noir **b**, blanc **c**, noir 33. Et après 31, il faut encore répliquer en **d**. Quand le blanc joue 33, le noir n'a pas de bon coup; quand le noir joue 34, 30 paraît inutile. Pourquoi, ce qui n'a pas été critiqué dans le diagramme précédent le devient-il dans le diagramme-ci?

Il y a deux différences : premièrement, la prédominance au centre est plus urgente dans le diagramme 2, où déjà un groupe blanc (7-9-11), cherche sa voie; par conséquent fermer la porte du centre aux pierres blanches est un objectif prioritaire. Deuxièmement, il n'existe plus, après 8 de gros point de *Fuseki* tel que **a** du diagramme 1. (Ces commentaires ne sont que des suppositions).

Comme quoi, *Joseki* et *Fuseki*, ce n'est vraiment pas la même chose!...



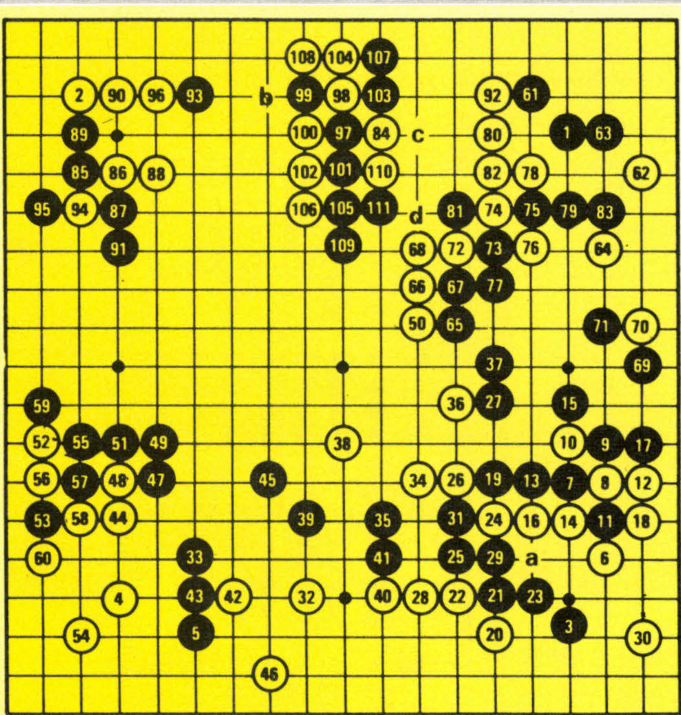
KOBAYASHI MEIJIN... ENFIN!

Ayant constamment couru depuis des années après un titre majeur, Kobayashi a finalement décroché le *Meijin*, battant Cho par 4 à 3 après avoir mené 3-1. Comme d'habitude, Cho n'est jamais meilleur que le dos au mur; les fans de Kobayashi ne pariaient plus un Yen sur ses chances, quand Cho a égalisé à 3-3. Mais la dernière partie a été très surprenante, une des plus mauvaises parties de la carrière de Cho.

Le *San San* en 2 est le coup favori de Cho dans les parties décisives; 8 est relativement peu joué, **a** ou 16 étant plus usuel. Kobayashi a réfléchi plus d'une heure sur le coup 19; l'échange de 10 à 18 a suivi un cours bizarrement symétrique et l'alternative est 19 ou la capture de la pierre née. Cho est déjà en difficulté; échanger 42 pour 43 n'est guère satisfaisant et 45 est fort. Le noir peut faire du territoire, sur le bord Est, il peut aussi attaquer les pierres du centre et le blanc n'a pas tellement de compensation. Avec la séquence 53-60, le noir réalise un joli blocus et prévient avec 61 l'invasion au *San San*. 69 est un coup surprenant, mais ça ne passe pas et après 83, toutes les pierres blanches sont proprement capturées: une perte sèche.

92 est l'erreur finale, selon Cho. Quand le noir joue au contact avec 97, il est à peu près évident qu'il sera impossible au blanc de tout capturer. Et de fait, après 111, le blanc ne peut plus parer toutes les menaces, en **b**, **c**, **d**.

GRANDS CLASSIQUES



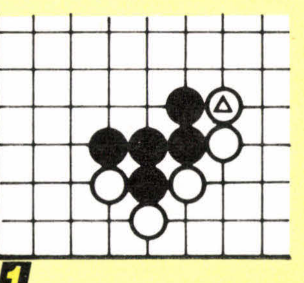
10. Il semble que le choix ait été le bon, parce que dès le déclenchement du combat, on a l'impression que la partie est facile pour le noir.
Au moment de jouer le 42ᵉ coup, Cho s'est mis à réfléchir longuement et demanda finalement que ce soit le coup scellé. Un nouveau record de l'auteur pour une première journée.

Septième partie du Meijin. Blanc : Cho, Noir : Kobayashi. Coups de 1 à 111. Blanc abandonne après 111.

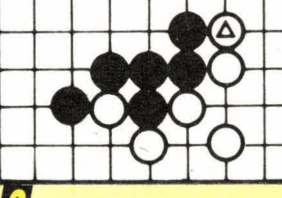
Commentaire de Kobayashi: "je me suis uniquement appliqué à jouer agressivement, jusqu'au bout".



FACILES

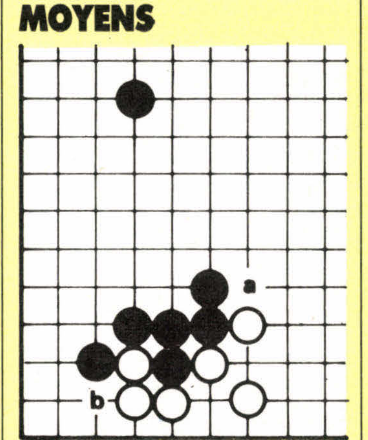


1 *Le blanc vient de jouer △ Que fait le noir?*

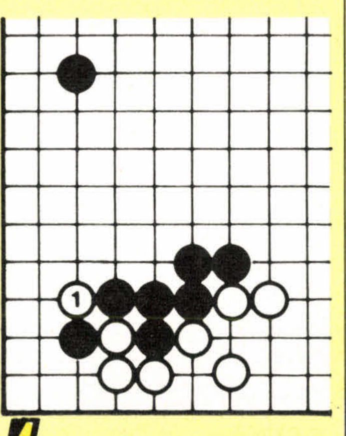


2 *Le blanc vient de jouer △ . Que fait le noir?*

MOYENS

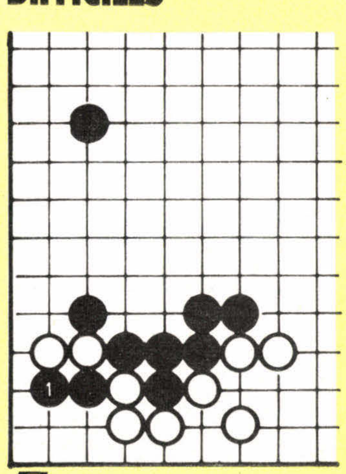


3 *Le noir doit-il jouer en **a** ou en **b**?*

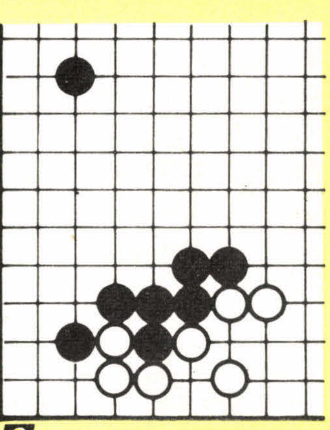


4 *Le blanc vient de couper en 1. Que doit faire le noir?*

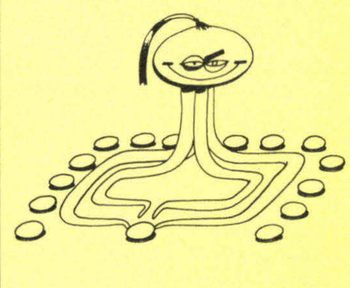
DIFFICILES



5 *Quelles seraient les conditions requises pour que la résistance noire en 1 soit possible?*



6 *A la fin de ce Joseki, il y a deux points vitaux. Lesquels?*



Solutions pages 119 et 120

TAROT

MINIMUM VITAL



EXERCICES

1. A 20 19 18 12 10 9 8 3
♠ R D C 9 4 A
♥ 7
♦ V 5
♣ 9

2. A 20 18 16 15 14 13 9 8 7 3
♠ 1 Ex
♥ 7 5
♦ 7
♣ V 3

STRATÉGIES GRANDS CLASSIQUES

Entre amis, demander une garde-contre avec un jeu blanc n'engage que vous. Mais en compétition, les prises kamikase pouvaient fausser les résultats. Elles sont à présent interdites.

La partie libre ne constitue pas un réel entraînement en vue des compétitions, car elle n'obéit pas aux mêmes critères. Mais il faut bien avouer qu'elle porte en elle les racines d'un jeu traditionnel et nombre de tournois duplicatés ont tendance à s'éloigner de la conception originelle.
En donne libre, la Défense sait que son adversaire a demandé un contrat jouable, car sa motivation première est de gagner. Etant amené à jouer un jeu isolé, n'émanant pas de sa propre décision, l'attaquant va assurer ses points, se souciant avant tout de la réussite de son contrat. Les mains faibles restant dissuasives et la chute n'étant pas permise, sa stratégie consistera à éviter les incidents de parcours. Patience et pondération seront les garants de son succès.
En compétition, la Défense est souvent dans le brouillard, car les donnes sont imposées et l'objectif du preneur est de réaliser un meilleur score que ses concurrents. Chaque contrat est comptabilisé et contribue à l'élaboration du classement. Faire le forcing tout le long du tournoi est de rigueur. Dans ces conditions, il va sans dire que la technique est prépondérante et le but est de créer des écarts à la marque.
C'est la raison pour laquelle certains petits malins, adeptes du poker, s'ingénient à lancer des mains d'attaque "impossibles". Le bénéfice de quelques coups volés, d'entrées par trop malheureuses, de répartitions inespérées, leur donne parfois raison.
Cet abus de mains limites doit cependant être considéré comme une faute contre l'éthique, car elle est le symbole du mépris des adversaires et gâche le plaisir du jeu.
Nous ne pouvons donc que nous réjouir d'avoir vu récemment la Commission de Compétition Nationale prendre la résolution d'instituer une norme des jeux d'attaque. Cette initiative se devait d'être portée à l'attention de tous, afin d'éviter des pénalités regrettables et de contribuer à l'amélioration des normes actuellement en vigueur.
Les auteurs de ce système précisent qu'il est expérimental, mais tiendra lieu de barème pour les rencontres officielles.
Le principe est de considérer comme prenable tout jeu dont le preneur peut diriger le déroulement. L'évaluation de la main se fait en nombre de levées comptabilisées de la manière suivante :

R = 1
R + D = 2
R + C = 1,5
D = 0,5
D + C = 1
C + V = 0,5
Atout du 15 au 21 = 1
Atout du 10 au 14 = 0,5
Atout inférieur au 10 = 0
Excuse = 0
Huitième atout = 1
Dixième atout = 1
Entame = 1

• Une chicane (aucune carte dans une couleur) vaut une levée, un singleton, 0,5 levée.
La limite minimum d'un jeu prenable en Garde est :
3 Bouts = 3,5 levées
2 Bouts = 4,5 levées
1 Bout = 6 levées
0 Bout = 7 levées

• Le Petit n'est considéré comme Bout que s'il est au moins 6e.
Les contrats supérieurs :
la limite minimum d'une Sans le Chien est : Garde + 2 levées.
la limite minimum d'une Contre le Chien est : Garde + 3 levées.
A noter que le sous-contrat, c'est-à-dire une enchère inférieure au barème prescrit, se pénalise comme le sur-contrat.
Kamikases, mettez vos pendules à l'heure !

3. A 21 17 9 7 5 4 2
♠ R V 9
♥ 2
♦ V 5 4 A
♣ R D C

4. A 21 19 7 6 5 2 1
♠ 4 3 2
♥ 5 4
♦ V 5 4
♣ R D 9

5. A 20 17 16 13 11 10 9 6 5 1
♠ 10 3
♥ R
♦ 4
♣ R D 10 3

6. A 21 20 19 9 7 4 2 Ex
♠ 10 8 6 4
♥ D C V
♦ -
♣ C 8 2

7. A 21 20 17 14 9 4
♠ R 8 5 4
♥ R D 10 5
♦ R C A
♣ A

8. A 21 19 11 8 6 3 Ex
♠ 2
♥ R V 10 7 A
♦ 9 6 4 3
♣ 9

9. A 21 19 18 17 15 9 2
♠ C V
♥ D 3
♦ R C V 7
♣ D C 7

10. A 21 15 14 10 4 Ex
♠ 10 6
♥ D 4 3
♦ R D
♣ R D 4 3 2

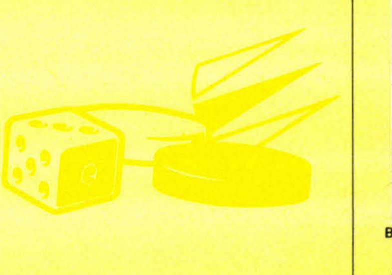
RÈGLEMENT OFFICIEL

Le règlement officiel de la FFT sera adressé gracieusement aux lecteurs de J & S sur simple demande — accompagnée d'une enveloppe timbrée à 2,20 F — à : Fédération Française de Tarot, 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.

Solutions page 120

BENJAMIN HANNUNA

LES DÉBUTS DE PARTIE



Il y a cinq ans, nous vous présentions pour la première fois les règles du Backgammon (voir nos numéros 8 et suivants)... A la demande de nombreux lecteurs, nous allons revenir sur ses notions les plus importantes, en les illustrant à chaque fois par des exercices d'applications.

Les ouvertures peuvent être facilement apprises par coeur ; rappelons-les pour mémoire :

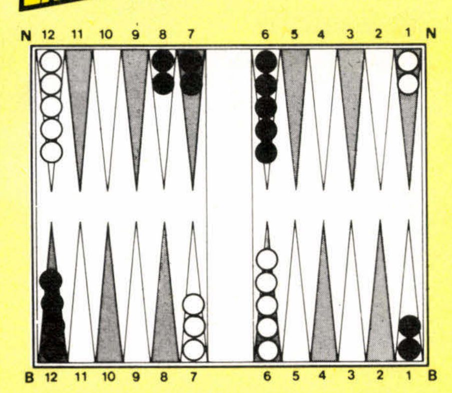
2-1 : B6 B5 - N12 B11
3-1 : B6 B5 - B8 B5
4-1 : B6 B5 - N12 B9
5-1 : B6 B5 - N12 B8
6-1 : N12 B7 - B8 B7
3-2 : N12 B10 - N12 B11
4-2 : B6 B4 - B8 B4
5-2 : N12 B8 - N12 B11
(ou N12 B8 - B6 B4)
6-2 : N1 N7 - N12 B11
(ou N12 B5)
4-3 : N12 B9 - N12 B10
5-3 : N12 B8 - N12 B10
(ou B8 B3 - B6 B3)
6-3 : N1 N7 - N12 B10
5-4 : N12 B8 - N12 B9
6-4 : N1 N7 - N12 B9
(ou N1 N11)
6-5 : N1 N12

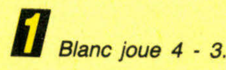
Dès la réponse, cependant, il est nécessaire de réfléchir attentivement à la lumière de certains objectifs prioritaires ; à ce stade, l'établissement de positions solides prend le pas sur la course, et il faudra chercher prioritairement par ordre décroissant :

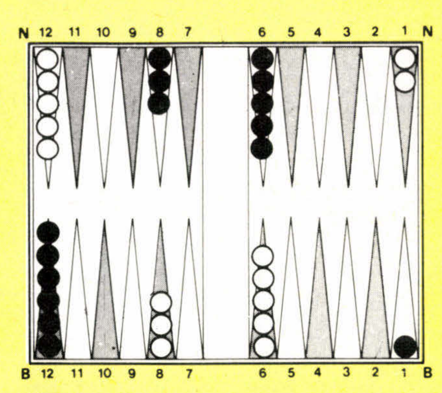
- à faire les deux cases 5 ;
- à empêcher l'adversaire de faire les deux cases 5 ;
- à tenter de bloquer les deux pions arrière adverses en construisant la case 4 ou, à défaut, la case 7 ;
- à construire la case 4 adverse ou la case 7, si la case 5 est déjà prise ;
- à dégager ses propres pions arrière.

Ces impératifs vous amèneront souvent à choisir des mouvements agressifs : c'est le moment de prendre des risques, puisque le jan adverse n'est pas encore construit. Essayez d'appliquer ces principes aux situations ci-dessous.

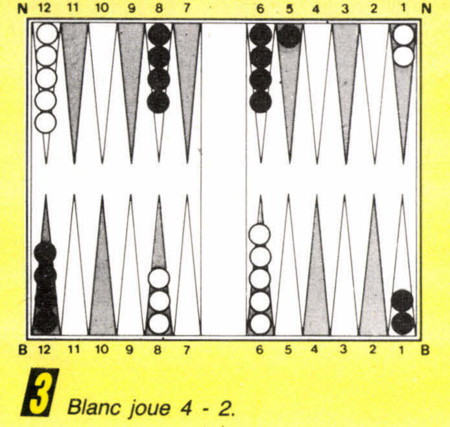





1 Blanc joue 4 - 3.

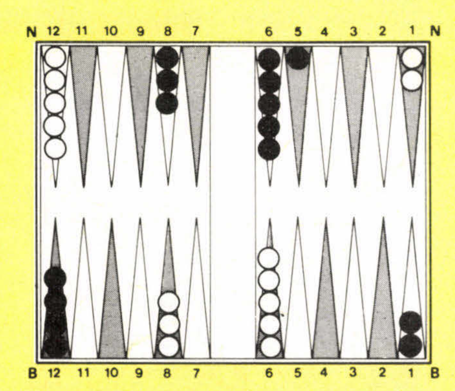


2 Blanc joue 5 - 4.

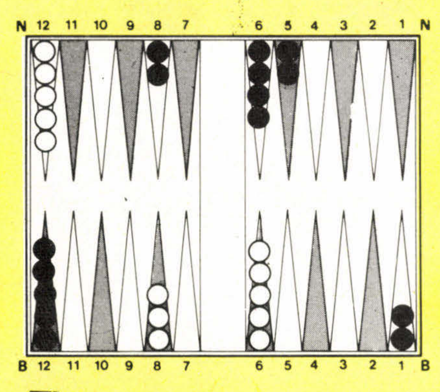


3 Blanc joue 4 - 2.

4 Blanc joue 5 - 3.

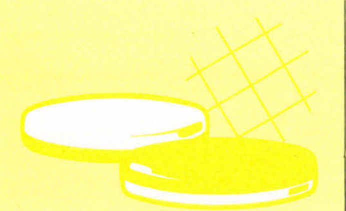


5 Blanc joue 4 - 1.



6 Blanc joue 6 - 3

Solutions page 120



ABONDANCE DE BIENS...

C'est une vérité générale, avoir trop de pions de sa couleur sur le damier n'est pas une bonne chose, ...du moins jusqu'à la phase finale de la partie. Mais même en fin de jeu, il arrive que cette vérité soit illustrée à l'extrême. C'est le cas de la partie ci-dessous, où le perdant occupe quatre coins et trois bords !

PARTIE

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	51	52	45	44	26	47	53	56
2	49	50	46	43	17	32	54	57
3	38	42	24	22	5	12	10	21
4	48	31	7			4	9	20
5	33	27	6			1	11	18
6	30	28	25	16	3	2	15	19
7	37	60	35	14	8	13	40	55
8	59	58	29	23	34	36	39	41

1 *Les coups de la partie.*



Wahlberg (Suède) - Ghirardato (Italie)
Championnat du monde de 1983

Coups : **Commentaires :**

1 à 10 : Début Tanida.

11 : .....Noir choisit de prendre plusieurs pions pour maintenir la connexité de sa position au centre.

13 : .....G6 était sans doute meilleur. Il n'ouvrait aucun nouveau coup simple à Blanc, et après G6-D6-F7, Blanc devait ouvrir la frontière Nord ou jouer sur le bord Est. Noir gagnait un temps.

21 : .....Forcé pour ne pas donner à Blanc un troisième coup sur le bord Est et le forcer à ouvrir au Nord.

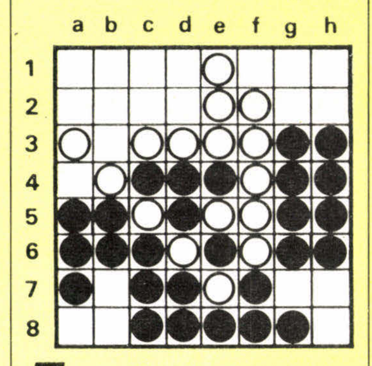
23 : .....Elimine G5 et bétonne ainsi le bord Est.

22-24 : ...Blanc bétonne au centre.

25 : .....Si Noir retourne F4 (en jouant C8 ou C2 par exemple) il offre F8, puis G8 à Blanc.

34 : .....C7 ou même B3 semble meilleur. Blanc a le temps de jouer en Sud.

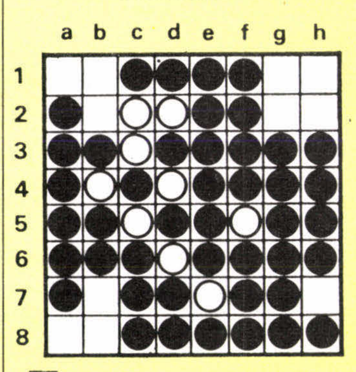
38 : .....Noir empêche précisément Blanc de venir en B3. Il crée un bord déséquilibré en Sud, mais il force Blanc à lui donner un coin. Il a apparemment l'avantage.



2 *Après 39. G8*

40 : .....Premier don de coin de Blanc. B7 aurait permis B8 noir.

42 : .....Blanc a pu jouer B3, il a une liberté en H7 et Noir doit ouvrir au Nord. La situation de Blanc s'améliore.



3 *Après 49. A2*

49 : .....Noir est sorti de la bataille du bord Nord avec une liberté en B1 ; il occupe les quatre bords. Blanc n'a qu'une liberté en H7 et il a la main. A nouveau, la partie semble compromise pour lui.

50 : .....Second don de coin de Blanc.

53 : .....G2 était meilleur. Après G2-H2-H7-P-H1-P-G1, etc. Blanc gagne 36 à 28.

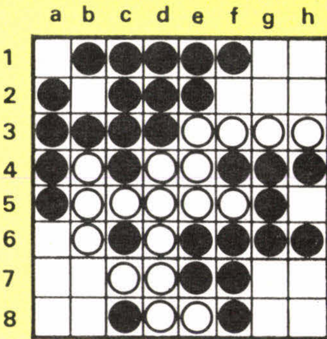
59 : .....B7-A8 réduisait la victoire de Blanc à 33-31.

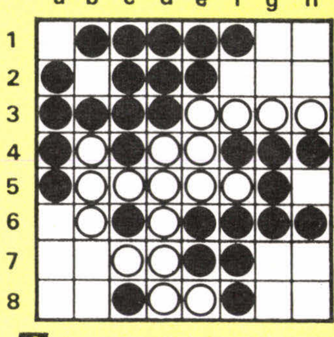
60 : .....Blanc l'emporte 34-30. Alors que Noir occupe 22 des 28 cases de bord.

4 *Position finale. Blanc gagne 34-30.*

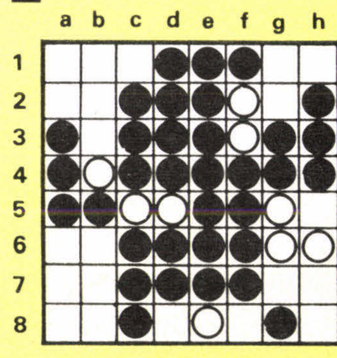
EXERCICES

Dans les deux positions ci-dessous, Blanc joue et prend un coin en trois coups.





1



2

Solutions page 120



OUEZ, & REJOUEZ

Nº 30 Offrir des jeux : quel cadeau pour qui? Micro : l'incrustation mode d'emploi. **Le siège d'Aliciane,** 2 joueurs, wargame.

Nº 31 **NOUVELLE FORMULE.** Jouez avec les robots. Les vrais Donjons. Les nouveaux jeux-micro. **Hyper-shopping,** 2, 3 ou 4 joueurs.

Nº 32 Championnat du monde d'échecs : le dossier du match tronqué. Donjons et micros. La loi et le jeu. **La Vallée des Brumes,** 1 à 10 joueurs, jeu de rôle.

Nº 33 Jouez avec les photos. Jouez avec des programmes de gestion. **Au feu les dinosaures!** 2 à 4 joueurs, stratégique.

Nº 34 Plein jeu sur l'été. Organisez un rallye - Jeu de rôle. **Succession,** 2 à 4 joueurs. Jeu d'alliances.

Nº 35 Les jeux sur minitel. Les meilleurs logiciels d'échecs au banc d'essai. **Les sales mômes,** 2 à 4 joueurs. Jeu de parcours.

Nº 36 Le guide de tous les jeux. Karpov-Kasparov : toutes les parties du match. **Europaia 2012,** 2 à 6 joueurs. Jeu d'alliances.

Nº 37 Les jeux de blocages. Les jeux vidéo de demain. **Quartiers chauds,** 2 à 4 joueurs.

Dans tous les numéros de JEUX & STRATEGIE, retrouvez un grand jeu complet en encart, Jeux & casse-tête, J & S Micro et tous les grands classiques comme les échecs, le bridge ou le go.

MEGA, un grand jeu de rôle signé J & S et prêt à jouer : **25 F.**

COFFRET COLLECTION : les 6 numéros de l'année dans leur coffret : **120 F.** Années disponibles 85, 84, 83, 82.

Les anciens numéros de JEUX & STATEGIE sont également disponibles à l'unité, au prix de 18 F.
COFFRET, reliure pour classer 6 numéros : **55 F.**

BON DE COMMANDE

A retourner paiement joint à EXCELSIOR PUBLICATIONS
5, rue de La Baume 75415 Paris Cedex 08

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

- **Numéros de Jeux & Stratégie** ....

  Soit .... numéros à **18 F** l'un franco (étranger 22 F).
- Hors Série "MEGA" : .... à **25 F** franco (étranger 30 F).
- Coffret reliure .... à **55 F** franco (étranger 60 F) nouveau format.
- Coffret reliure .... à **48 F** franco (étranger 55 F) **(Ancien format).**
- Coffret complet année □ 85, □ 84, □ 83, □ 82 à **120 F** l'un franco (étranger 140 F).

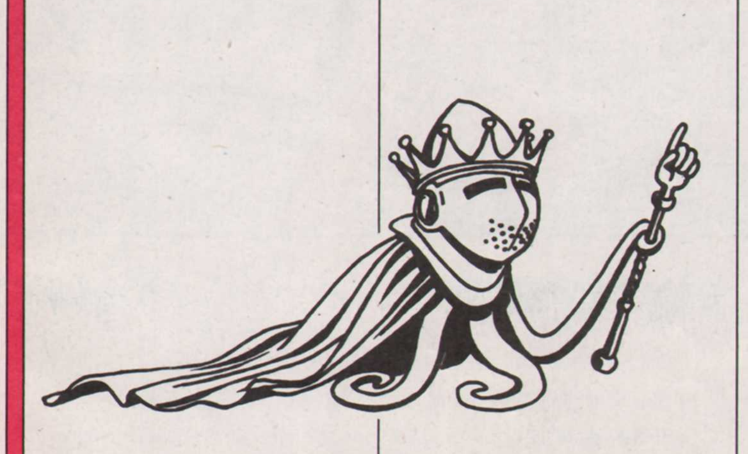
Ci-joint mon règlement total de .... F par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie-BRED.

Etranger chèque compensable à Paris ou mandat international. J & S 38

LE SCEPTRE MAUDIT

LUDOTHEQUE ENCART

Un jeu de rôle ? Pas tout à fait. Ici, pas besoin de meneur de jeu. Mais vous devrez quand même créer vos personnages et les équiper. Après ? C'est l'aventure qui vous attend. Même si vous jouez tout seul.



Il y a de cela bien longtemps, Misris, magicien novice de la cité d'Elvanine, déroba dans un moment de folie le sceptre de son maître, le roi Akris. Poursuivi par les gardes, il laissa tomber l'objet magique. Malédiction! Au moment où le sceptre touchait le sol et éclatait en cinq morceaux, la cité fut submergée par les flots.

Aujourd'hui, seule la partie la plus haute de la citadelle qui dominait la ville demeure accessible. Et seulement à marée basse !

Nous sommes en l'An de grâce 999. La prochaine année annonce de grands bouleversements. C'est pourquoi le Roi de Cornouaille vient de convoquer les plus braves aventuriers du pays. Qu'ils se rendent dans les ruines d'Elvanine. Et qu'ils retrouvent et rapportent les cinq morceaux du sceptre maudit ! Celui-ci, une fois reconstitué, assurera sans aucun doute une précieuse protection au royaume dans les périodes troublées que l'on prophétise.

Vous serez l'un de ces aventuriers !

nombre de joueurs : de 1 à 6

matériel :

- l'encart : il représente le plan des ruines de la citadelle engloutie. Les cases sont représentées par les dalles du sol. Il comporte d'autre part un compteur de tours de jeu numéroté de 1 à 40.

On découpera les pions:

- 6 pions "personnage" de couleurs différentes ;
- 20 pions "rencontre": 5 "sceptre", 1 "serpent des mers, 4 "crabe géant"; 5 "tentaculalgue", 5 "homme-corail" ;
- 24 pions "porte": 14 "porte fermée", 5 "porte brisée", 5 "porte ouverte" ;
- 1 pion "tour de jeu".

On se procurera :

- du papier, des crayons ;
- 2 dés.

but du jeu :

être le plus riche au terme de la partie! Car, (hélas) votre personnage est un aventurier davantage tenté par la fortune que par la gloire ! Vous serez évidemment couvert d'or si vous rapportez les cinq morceaux de sceptre au Roi. Mais il vous récompensera aussi pour tout morceau rendu.

le jeu :

1. création des personnages. Chaque joueur va créer son personnage en fonction de ses choix et de lancers de dés. (1 D signifie que le joueur marque le résultat du lancer d'un dé, 2 D du lancer de deux dés, 1 D (ou 2 D) + n qu'il devra ajouter le nombre n à ce résultat). Il reportera ses résultats sur une feuille de papier, sa "feuille de personnage".

— le nom : chaque joueur choisit un nom pour son personnage.

— les caractéristiques :

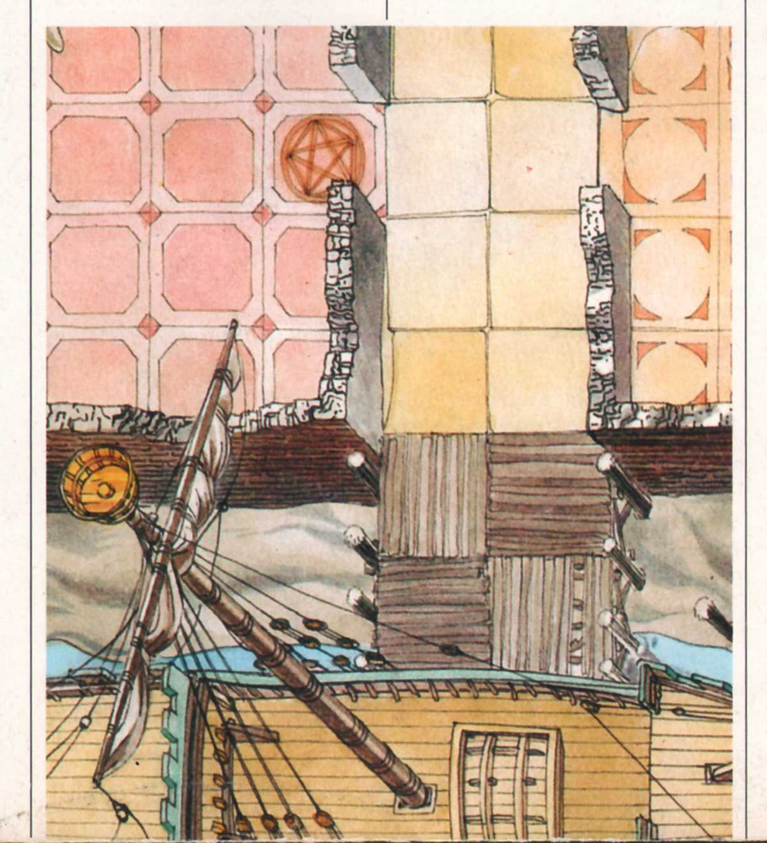
l'énergie : 30 points
la force : 1 D + 3
la vivacité : 2 D
le sixième sens : D + 3

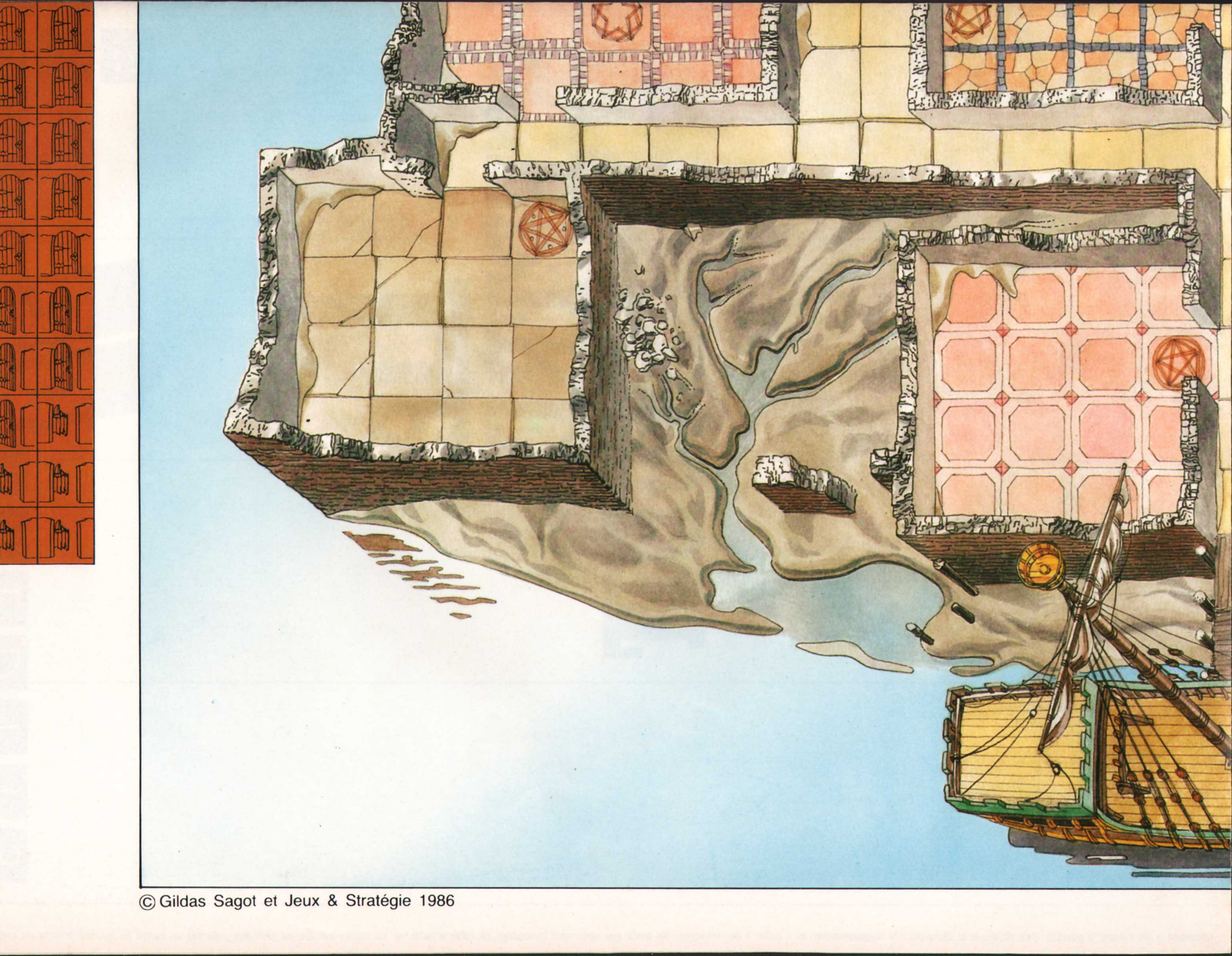
- L'énergie : c'est la capacité d'un personnage à subir des dommages. Il est possible de récupérer des points

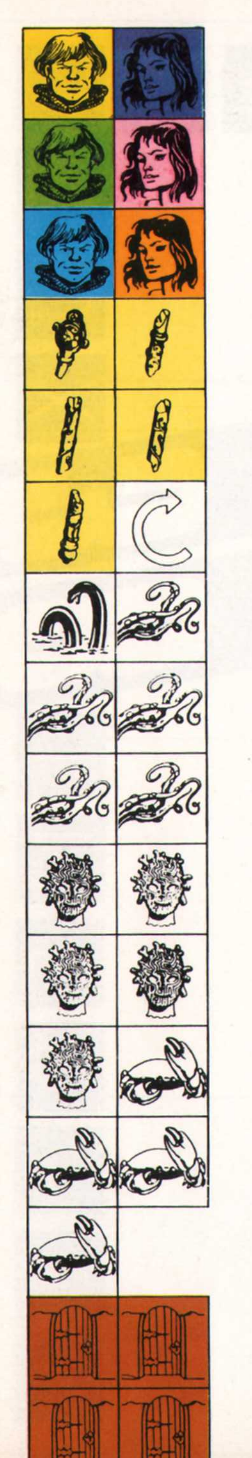
JEUX 38 INEDITS



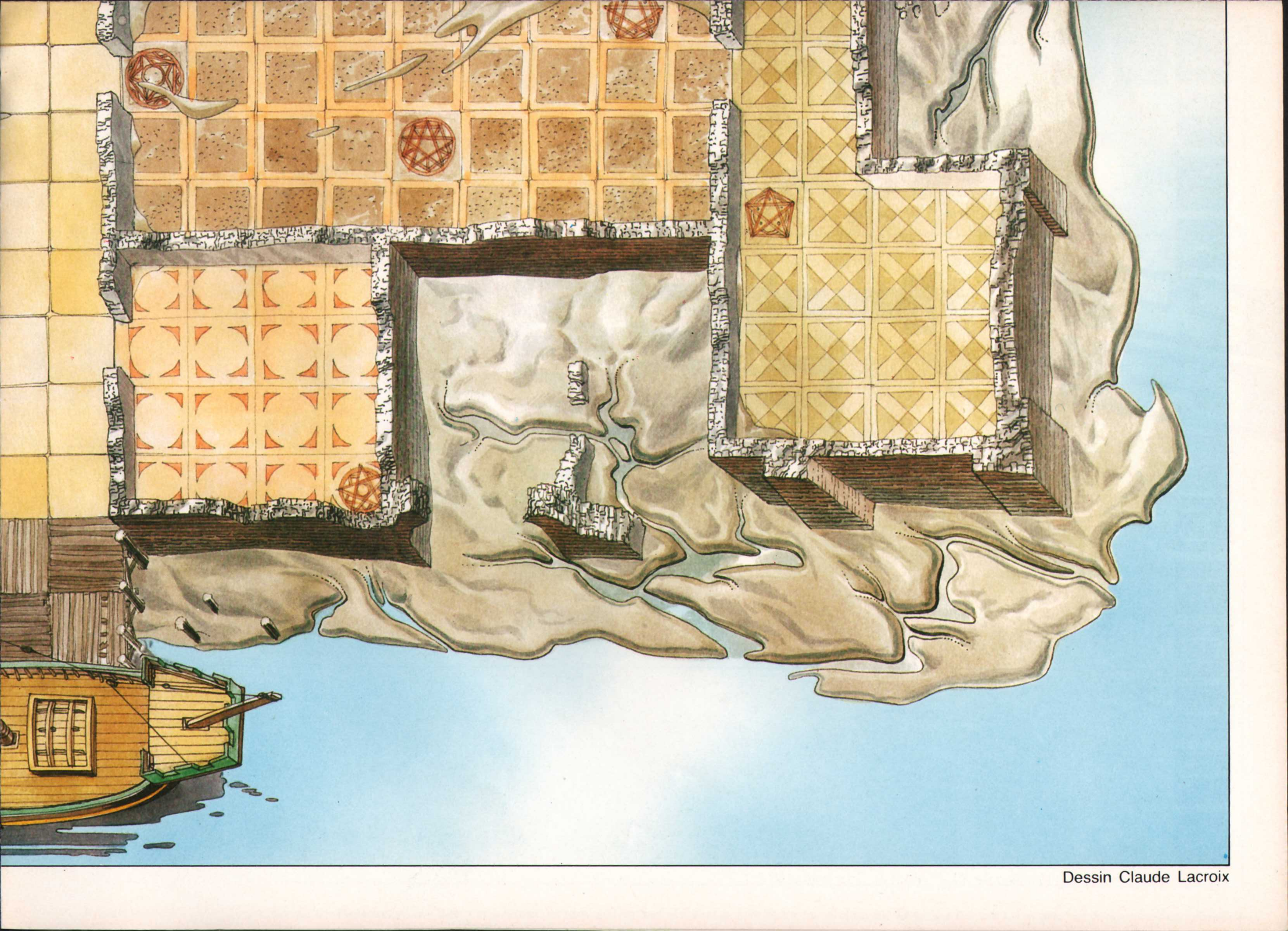
LE SCEPTRE MAUDIT



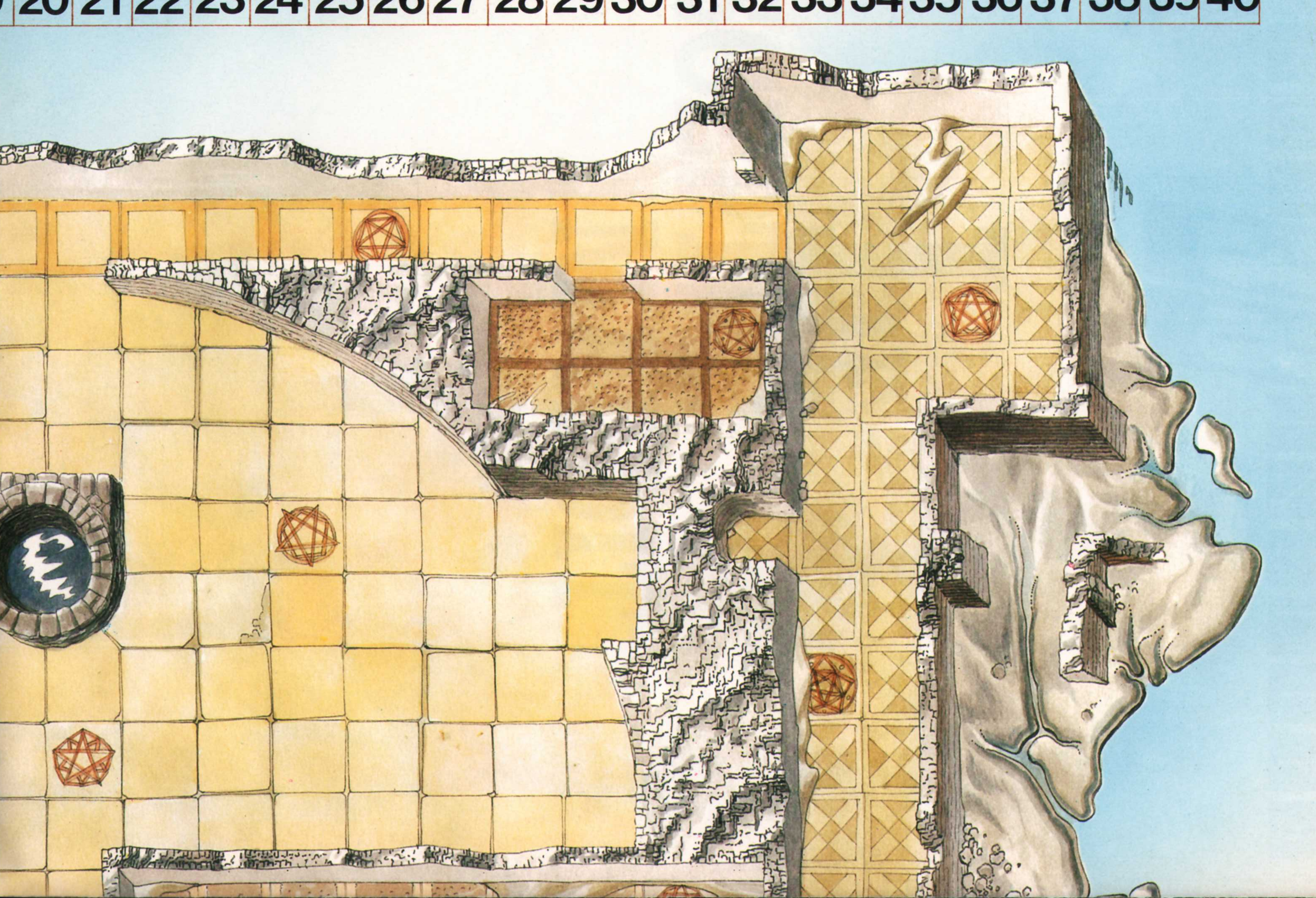




1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19



Dessin Claude Lacroix


20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40



LE SCEPTRE MAUDIT

Découpez le jeu suivant le pointillé. Puis dépliez-le et découpez très soigneusement, au « cutter » de préférence, les pions que nous vous conseillons de coller ensuite sur un carton fort. Le jeu peut être collé sur un carton ou sur une planche de contreplaqué.

LE SCEPTRE MAUDIT

d'énergie (p.e.) au cours du jeu sans jamais toutefois dépasser la valeur initiale (30 points). Un personnage meurt lorsqu'il perd ses derniers points d'énergie. Le joueur est éliminé, mais le pion personnage reste sur le plateau. Tout ce qu'il possédait (équipement, or, morceaux du sceptre) à l'exception des sortilèges, est à la disposition du premier venu.

• La force : c'est évidemment la caractéristique qui sera mise à l'épreuve lors des combats et autres tentatives musclées, comme l'enfoncement d'une porte.

• La vivacité : c'est elle qui va déterminer l'ordre d'entrée en action des personnages et autres créatures.

• Le sixième sens : c'est l'aptitude qui peut permettre de deviner ce que cache un pion "rencontre" sans avoir à le dévoiler aux autres joueurs.

• Pièces d'or : au départ, le personnage reçoit 100 pièces d'or. Il les

équipements et sortilèges

	prix :	dommage :
• armes :	prix :	dommage :
— épée courte	20	D + 2
— épée longue	40	D + 4
— épée à deux mains	60	D + 6
• armures et boucliers :	prix :	résistance :
— bouclier en bois	10	1
— armure en cuir	20	2
— bouclier en bronze	40	3
— cotte de mailles	60	4
— armure en acier	80	5
• sortilèges :	prix :	effet :
— ouvrir	5	ouvre une porte fermée
— fermer	5	ferme une porte
— feu	10	dommages = D + 2
— statufier	10	immobilise pendant 1 tour
— somnolence	10	diminue la vivacité de 2 points
— fatigue	10	réduit la force de 2 points
— baume	20	le personnage récupère 2 points d'énergie
— sceptre	30	le personnage possédant n morceaux du sceptre récupère n×D p. e.
— téléportation	40	le joueur lance un dé : de 1 à 3, le personnage est transporté sur une case quelconque de son choix ; 4, il ne se passe rien ; 5, il perd 1D p.e. ; 6, il perd 2D p.e.

ntionne sous la forme de vingt fois :hiffre 5 qu'il barrera en fonction ses dépenses.

achats. Avant de se lancer dans l'aventure, le personnage peut acheter, grâce à ses pièces d'or, équipements et pouvoirs magiques. Il consigne tout sur sa feuille de personnage en barrant les pièces d'or dépensées et en inscrivant le matériel ou les sortilèges acquis.

exemple de feuille de personnage

Nom : Arthur	**pièces d'or :** ~~5 5 5 5 5 5 5 5 5 5~~
Energie : 30	~~5 5 5 5 5 5 5 5~~ 5 5
Force : 8	
Vivacité : 7	**armes :** épée à deux mains (dommages : 1 D+6)
6ᵉ sens : 5	**armures :** armure en cuir (résistance 2).
	sortilèges : ouvrir, fermer
	pions découverts :

début du jeu :

• les pions "personnage" sont placés sur le bateau.

• le pion "tour de jeu" est placé sur la case 1 du compteur de tours.

• les pions "porte fermée" sont placés sur les emplacements « porte ».

• les pions "rencontre" sont retournés, face cachée, soigneusement mélangés et répartis au hasard, à raison d'un par dalle marquée d'un pentacle.

Le bateau va rester à quai pendant 40 tours de jeu. A l'issue des 40 tours, tout personnage ne l'ayant pas rejoint est noyé. Un personnage peut à n'importe quel tour de jeu rejoindre le bateau et mettre un terme à la mission de son personnage. Il ne peut plus être attaqué.

le tour de jeu :

l'ordre de jeu : le personnage ayant le score de vivacité le plus élevé joue en premier. Le moins vif en dernier. En cas d'égalité; on tire au sort. La vivacité d'un monstre détermine, de la même manière, son rang dans l'ordre de jeu (voir "actions des monstres").

A son tour, un personnage effectue une action (et une seule) parmi les suivantes :

• déplacement et éventuellement découverte d'un pion "rencontre" ;
• prise d'un pion "sceptre" ;
• ouverture d'une porte ;
• fermeture d'une porte ;
• combat avec un monstre ou un autre personnage ;
• usage d'un sortilège.

Lorsque tous les personnages ont joué, on avance le pion "tour de jeu" d'une case sur le compteur de tours.

les déplacements :

chaque personnage se déplace, au choix du joueur, de 1 à 4 cases. Avant le déplacement, le joueur annonce à haute voix le nombre de dalles que son personnage va franchir. Mais le sol est très glissant et le risque de chute proportionnel à la vitesse de déplacement. Au-delà d'une case, le joueur lance un dé et consulte le tableau ci-dessous:

chutes

nombre de cases parcourues	résultat du dé	chute	perte de points d'énergie
1	—	—	—
2	1	chute sur la 1ʳᵉ case	1
	2	chute sur la 2ᵉ case	2
	3 à 6	pas de chute	0
3	1	chute sur la 1ʳᵉ case	2
	2	chute sur la 2ᵉ case	3
	3	chute sur la 3ᵉ case	4
	4 à 6	pas de chute	0
4	1	chute sur la 1ʳᵉ case	4
	2	chute sur la 2ᵉ case	5
	3	chute sur la 3ᵉ case	6
	4	chute sur la 4ᵉ case	7
	5 et 6	pas de chute	0

LE SCEPTRE MAUDIT

Une chute immobilise le personnage pour le tour suivant. Il ne peut entreprendre aucune action.

Il ne peut y avoir plus d'un pion par case. Un personnage peut cependant franchir une case occupée par un monstre ou un personnage morts.

Une porte ouverte ou brisée peut être franchie par un personnage. Mais évidemment, pas une porte fermée ou un mur !

les découvertes :

deux pions sont "au contact" s'ils se trouvent sur deux cases voisines, non séparées par un mur ou une porte fermée.

Lorsque, à l'issue de son déplacement, un personnage arrive au contact d'un pion "rencontre" (face cachée), il le signale sur sa feuille de personnage en marquant un trait en face de "pions découverts". Cela lui vaudra des points en fin de partie ! Puis il lance deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à son score de 6[e] sens, le joueur prend le pion, le consulte secrètement et choisit de le replacer, face visible ou face cachée, sur le pentacle. Si le résultat est supérieur, le pion est replacé, face visible, sur le pentacle. Un pion monstre replacé face visible attaque, à son tour de jeu, le personnage qui l'a dévoilé ou se déplace en direction du personnage le plus proche (voir actions des monstres).

• la prise d'un pion "sceptre". Le personnage doit être au contact du pion face visible. Le joueur retire le pion du plateau de jeu et le place en évidence sur sa feuille de personnage.

• ouverture d'une porte. Au début du jeu, toutes les portes de la citadelle sont fermées à clef. Pour ouvrir une porte, un personnage doit se trouver à son contact. La porte peut être ouverte de deux façons :

— en utilisant le sortilège "ouvrir". Le joueur remplace alors sur l'encart le pion "porte fermée" par un pion "porte ouverte".

— en enfonçant la porte. Le joueur lance 2 dés. Si le résultat est inférieur ou égal au score de force, la porte est brisée. Le joueur remplace alors le pion "porte fermée" par un pion "porte brisée". S'il échoue, le personnage se blesse et perd 2 points d'énergie.

• fermeture d'une porte à clef. Le personnage doit se trouver au contact de la porte. Cette action nécessite l'utilisation du sortilège "fermer". Le joueur remplace le pion "porte ouverte" par un pion "porte fermée". Il est impossible de fermer une porte brisée.

caractéristiques des monstres

monstre	vivacité	force	énergie	déplacement	dommages
serpent des mers	10	10	30	3	2D + 6
crabe géant	5	8	15	2	D + 6
tentaculalgue	8	6	10	0	D + 2
homme-corail	4	5	5	1	D + 4

• combat avec un monstre ou un personnage. Un personnage doit se trouver au contact de son adversaire, monstre ou autre personnage, pour le combattre. L'adversaire est touché lorsque le joueur, tirant 2 dés, réalise un score inférieur ou égal à la caractéristique de la force de son personnage. Le joueur inflige alors à son adversaire les dommages de son arme (voir la table des équipements; le dommage des armes). Si l'adversaire porte une armure ou un bouclier, le dommage infligé est réduit du nombre de points de résistance de l'armure ou du bouclier (voir la table des équipements ; résistance des armures et boucliers).

Exemple:

Arthur combat un autre personnage. Il lance deux dés et obtient 7. Ce résultat est inférieur à son score d'aptitude physique (8) : le coup porte. Il attaque avec son épée à deux mains qui inflige D + 6 de dommages. Il lance un dé et obtient 1. Le dommage est de 6 + 1 = 7. Comme l'adversaire touché porte une cotte de mailles (résistance 4), il ne perd que 7 − 4 = 3 points d'énergie.

• usage d'un sortilège. Le joueur annonce à haute voix le nom du sortilège qu'il va utiliser. La durée d'efficacité du sortilège couvre le tour de jeu en cours et le tour de jeu suivant. Un sortilège utilisé est définitivement perdu (le joueur le raye de sa feuille de personnage). Un personnage perd 2 points d'énergie en lançant un sortilège. Il est interdit d'utiliser 2 sortilèges à la fois.

On distingue 3 types de sortilèges : les sortilèges personnels qui affectent uniquement celui qui s'en sert (baume, sceptre, téléportation), les sortilèges de zone qui affectent tout personnage ou créature situé au contact du lanceur (feu, statufier, somnolence, fatigue), et enfin les sortilèges qui affectent un objet (ouvrir, fermer). Un sortilège utilisé au contact d'un pion face cachée est sans effet sur ce pion.

actions des monstres :

les monstres, comme les personnages, possèdent des caractéristiques. Elles sont indiquées dans le tableau suivant :

Un monstre est introduit dans l'ordre de jeu dès l'instant où un joueur le place face visible. Son score de vivacité détermine sa place dans l'ordre de jeu. Deux cas se présentent alors :

• la vivacité du monstre est supérieure à la vivacité du joueur qui le repose face visible. Le monstre attaque aussitôt. Un autre joueur lance 2 dés. Si le résultat du jet des dés est inférieur ou égal aux forces du monstre, le monstre touche le personnage et lui inflige les dommages déterminés par un nouveau lancer de dés selon la table des caractéristiques des monstres. Si le résultat du jet des dés est supérieur, le monstre échoue dans sa tentative.

• la vivacité du monstre est inférieure à la vivacité du joueur qui le repose face visible. Dans ce cas, le monstre n'agit qu'au tour de jeu suivant. A ce moment, si aucun personnage n'est au contact du monstre, celui-ci se déplace, au maximum de sa possibilité de déplacement, en direction du joueur le plus proche. Le hasard départage une égalité de distance du monstre à plusieurs joueurs.

Les monstres ne chutent pas !

Une porte fermée arrête un monstre, à l'exception du serpent des mers (on remplace la porte fermée par une porte brisée).

Un monstre venant de tuer un personnage se déplace, lors du tour suivant, en direction du joueur le plus proche.

alliances :

évidemment, toutes les transactions reposant sur un accord mutuel entre deux ou plusieurs joueurs sont autorisées, et même recommandées, en cours de partie: vente ou échange de matériel, de sortilèges ou de renseignements, partage à l'amiable des zones à explorer... Ces accords sont verbaux et conclus en public. Mais ils peuvent être rompus à tout moment et un joueur ne sera sanctionné, pour avoir trahi ses alliés, que par une éventuelle vengeance !

D'autre part, deux joueurs peuvent conclure un traité. Ils doivent l'annoncer aux autres joueurs. Lors du calcul du score, les deux personnages seront considérés comme un seul et leurs biens seront mis en commun. Les joueurs se partageront alors les points acquis selon les termes de l'accord consignés par écrit lors de sa réalisation. Le traité est définitif et ne peut être dénoncé.

fin de la partie :

à l'issue du quarantième tour ou avant, dès que tous les personnages ont rejoint le bateau ou sont morts, la partie prend fin et l'on calcule les scores.

Les traités sont rendus publics. Les joueurs liés par un traité mettent tous leurs biens en commun.

Les joueurs comptent d'abord les pièces d'or qui demeurent en leur possession. Ils y ajoutent 20 pièces d'or par pion découvert. Puis ils gagnent de nouvelles pièces en fonction du nombre de morceaux du sceptre qu'ils ont rapportés :

morceaux du sceptre	pièces d'or
1	40
2	100
3	200
4	400
5	1 000

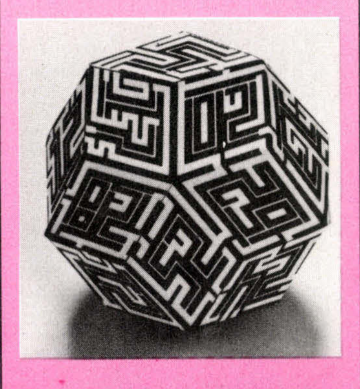
Et, *L'Humanité* va encore nous traiter de "pourris"... c'est le joueur le plus riche qui gagne ! C'est un scandâââl !



LE DE-LABY

Ne vous y trompez pas ! C'est bien un labyrinthe, et en regardant de plus près,... un dé à 30 faces ...à construire.

Le dé d'abord. Construisez-le,en découpant soigneusement la figure. Pliez les languettes de raccordement, et collez-les dans l'ordre indiqué. Vous obtiendrez comme nous, — voyez la photo —, un « vrai dé » à trente faces.

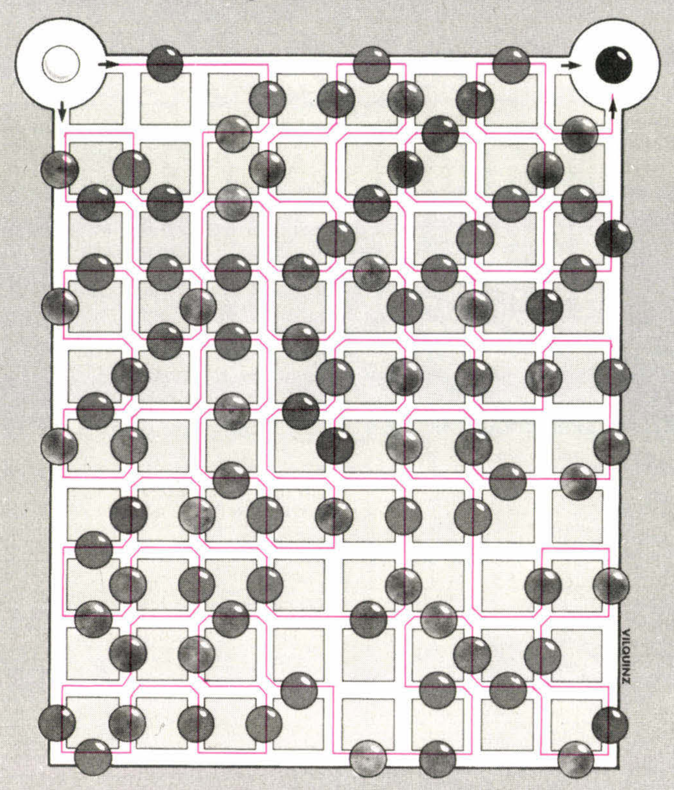


Le labyrinthe ensuite. Rejoignez un trait la face un à la face trente ; il n'est pas utile de passer par toutes les faces...

Solution dans le prochain numéro.

Solutions... Les billes

A la page 32, le chemin qui relie la bille blanche à la noire est :



...Le Radevil

Le chemin qui mène à la "colonie": (p. 91) :



... Aquatix

Pour remplir la mission que Philippe Fassier et Jean-Do Jodin vous avaient confiée, voici une solution où toute rencontre désagréable est évitée, et où la destruction de la planète Aquatix et la capture du professeur H. de Zaut sont assurées dans un minimum de temps...

Il fallait tout d'abord rejoindre le plus rapidement possible le laboratoire du professeur (**17**) en traversant les salles **1**, **3**, **7** et **10** ; à ce moment (5e heure) les notes **120**, **125** et **128** ne sont plus valables. En attendant le pilote de la fusée de secours, il s'agissait d'éviter toute rencontre et de saboter le plus d'organes essentiels à la planète, donc ; (**10**), puis (**9**) où l'on détruit les consoles de pointage. (**10**) puis (**18**) où la machine à fabriquer des masses d'eau super dense subit le même sort, (la note **128** du tableau n'est alors pas à lire). L'installation d'écoute radio en (**19**) est ensuite sabotée. Nous arrivons en (**23**) à la 11e heure, c'est trop tôt pour détruire l'unité de recyclage de l'oxygène, passons en (**22**), puis revenons en (**23**) pour la saboter à la 13e heure en compagnie du pilote de la fusée qui est arrivé sur cet entrefait. A la 14e heure vous quittez donc cette planète, en compagnie du professeur H. de Zaut.

C'est une des solutions les plus rapides, il en existe certainement d'autres...

La route de Samarcande

Dans notre programme en Basic, p. 56, il fallait trouver la ville légendaire de Samarcande. L'avez-vous localisé ? Non ? Les Amak, les Bilu et les Caoz vous ont donné du fil à retordre? C'est bien! Voyons comment faire pour découvrir la ville.

La seule difficulté consiste à séparer les véridiques des menteurs. Pour cela il faut avoir à l'esprit que Samarcande ne peut être que dans la zone variant en X de 0 à 100 et en Y de 0 à 100. A l'intérieur de cette zone, vous ne pourrez jamais savoir qui dit vrai. Mais une fois en dehors vous saurez distinguer le vrai du faux. Celui qui vous dit "Samarcande" est au nord, alors que vous venez de sortir de la zone concernée par le nord, est évidemment un menteur ! Alors, faites de nouveaux essais... Maintenant vous savez trouver Samarcande.

Tanezrouft en 49 heures

Vous avez été près d'une centaine à nous faire parvenir vos parcours sur les pistes du Tanezrouft (voir notre logiciel du nº 36)... Hélas, un bon tiers d'entre vous a dû être mis hors course pour ne pas avoir respecté les règles et notamment le retour au point de départ. Le temps réalisé par Giani Udovicic (52h) - voir notre nº 37 - à nouveau battu par huit conducteurs. Mais Monique Vettier, de Lagny, a été "le meilleur volant" avec 49 heures (elle gagne un abonnement d'un an à *J&S*).

Le classement des "moins de 52 heures" s'établit ainsi :

1. Monique Vettier (49 heures)
2. Philippe Evrard, Patrick Lorentz et Laurent Savïdes (50 heures);
5. Sébastien Aruel, Patrick Bougel, Thierry Cabanal-Duvillard et Philippe Rolland, en 51 heures.

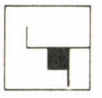
Nos encouragements pour le plus lent, 165 heures, qui a subi 10 pannes.

Scrabble : partie record

Précisons encore une fois pour les nombreux lecteurs qui nous envoient des parties, que l'on doit impérativement faire le maximum possible avec chacun des tirages donnés (donc, pas de coups de préparation à 4 points quand on peut en faire 30). Cela dit, le concours reste ouvert: à vos grilles...

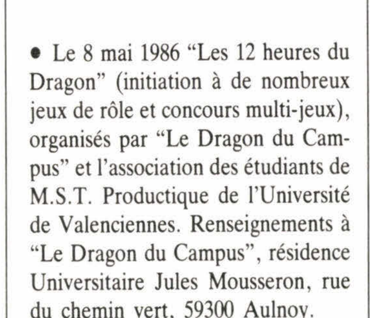
Test... en question

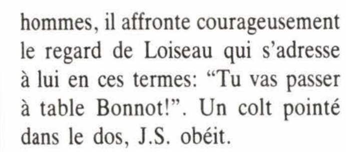
Dans le nº 2, les carrés D, E et F superposés ne donnaient pas la figure A... Un trait de trop dans la figure F faussait le résultat.



Dans le nº 10, une précision : Robert a Louis à côté de lui, à **SA** gauche... et non à la vôtre, de gauche... Petit piège !

MANIFESTATIONS





• Le club de jeux de l'Ecole Nationale d'Ingénieurs de St Etienne organise le 26 avril son 2e tournoi de AD&D et Cthulhu. Pour AD&D, choix entre un 2e et 6e niveau; le module de Cthulhu, étant lui, accessible à tous, même aux débutants. Inscription: 30 F. Renseignements: ENISE, association des élèves, club de jeux, 56 rue Jean Parot, 42023 St Etienne Cedex 02.

• 2e Tournoi International de Pâques d'échecs, à Strasbourg du 28 mars au 5 avril. Inscriptions: adultes 250 F; jeunes 125 F. 9 rondes - cadence Internationale - système Suisse. 1er prix: 10 000 F. Jean-Luc Roos, 35 boulevard d'Anvers, 67000 Strasbourg. Tél. : 88 61 29 84.

• Tournoi de AD&D, le samedi 12 avril 1986 à St Ouen. Organisé par le Club Donjons & Dragons du CESTI. Renseignements: 3 rue Fernand Hainaut, 93407 St Ouen Cedex. Tél. : 42 51 21 92 après 18h.

• "Forces du Chaos" organise son grand Tournoi annuel à Montpellier le samedi 12 avril, de Donjons et Dragons, Cry Havoc, avec concours de figurines peintes. Ce tournoi aura lieu à Montpellier, dans les locaux de la Faculté des Sciences à partir de 14 heures. Renseignements: J.P Imbach, 18 rue de Las Sorbes, 34000 Montpellier.

• Concours de programmes de jeu de dames organisé par l'IDN (Institut Industriel du Nord) à Paris le 25 avril 1986. A cette journée est associée une soirée de Gala au PLM St Jacques. Renseignements: IDN Soft & Dance, journée Micro-Info, BP 48, 59651 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20 91 00 42 (Pierre Metras ou Lién Duong).

• Le 8 mai 1986 "Les 12 heures du Dragon" (initiation à de nombreux jeux de rôle et concours multi-jeux), organisés par "Le Dragon du Campus" et l'association des étudiants de M.S.T. Productique de l'Université de Valenciennes. Renseignements à "Le Dragon du Campus", résidence Universitaire Jules Mousseron, rue du chemin vert, 59300 Aulnoy.

• GUERRE DES GANGS EN PICARDIE

20 décembre 1985. Alerté par une annonce du *courrier Picard*, l'inspecteur Bonnot ouvre pour la seconde fois le dossier "Guilde des Saigneurs"; une association de joueurs créée en 1983 à Amiens, composée de 70 membres et présidée par Philippe Loiseau.

21 décembre. Sous l'identité de Jean le Sec (alias J.S), Bonnot arrive à Amiens. Son flair de fin limier le conduit dans un magasin de jeux: Mimicry. Il y reconnait Loiseau. La filature s'engage aussitôt. Elle mène Bonnot au 11 rue Philippe de Commynes; le repaire de la Guilde des Saigneurs.

22 décembre. Loiseau quitte le bâtiment. J.S. le suit et aboutit à la Maison pour tous de Longau. L'inspecteur entre. Une affiche l'invite à laisser ses armes au vestiaire. Débarassé de son colt 45 par l'hôtesse, Bonnot pénètre dans une vaste salle. Aussitôt encerclé par quatre hommes, il affronte courageusement le regard de Loiseau qui s'adresse à lui en ces termes: "Tu vas passer à table Bonnot!". Un colt pointé dans le dos, J.S. obéit.

De table en table, il passe successivement en revue les médias du jeu en France (Jeux et Stratégie, Casus Belli, Info-jeux Magazine, le Journal du Stratège...), des jeux français (jeux de rôle, wargames, jeux d'alliance) et une collection de jeux d'alliance étrangers.

Enfin, étroitement surveillé, Bonnot assiste impuissant à un impitoyable tournoi de Gang des Traction-avant et de Féérie. Une cinquantaine de participants s'affrontent. La poudre parle et désigne ses vainqueurs: Henri Quillet, Jacques Laroque et Bernard Faivre pour l'épreuve du Gang; Frédéric Flandre, Christophe Debruyne et Michel Rogier pour Féérie.

Profitant de la remise des prix, où tous furent récompensés, J.S. réussit à échapper à la vigilance de ses geôliers... il s'en tirait à bon compte et avait obtenu une précieuse information. La Guilde des Saigneurs frappera de nouveau en mai parait-il! Renseignements de la Guilde au 22 89 56 95.



A Amiens, tournois de Gang... et de Féerie. Et exposition de jeux et de revues.

• RAPPORT DU MAJOR GENERAL SUR KRIEGSPIEL 1er EMPIRE.

Le 4e championnat de France de Kriegspiel 1er Empire 1985 a rassemblé 103 joueurs contre 65 l'an passé. Et ce, malgré l'absence inexpliquée de trois clubs parisiens. Ceci représente 12 clubs différents et 175 batailles engagées!...

Un franc succès donc... mais rien ne vous empêche d'y participer et n'engage à rien! La participation du championnat est gratuite.

Daniel Mané du club K.R.A.C de Lyon vous invite d'ailleurs à prendre contact avec lui. 76 cours Richard Vitton, 69003 Lyon. Tél. : 72 33 84 58 (soir).

• Tournoi de Donjons & Dragons organisé par le club de jeux de rôle de l'Ecole Polytechnique pour les élèves des grandes écoles le 19 avril 1986, à l'école. Renseignements: Necrobinet, Kes des élèves, Ecole Polytechnique, 91128 Palaiseau Cedex. François Varloot. Tél. : (1) 60 19 45 28 (soir).

• Le Cercle d'Echecs de Tressange organisera son deuxième tournoi I.N.J.E.S le 23 mars. Ce tournoi se déroulera en 9 rondes de 20 min par joueur. Renseignements auprès de Maurice Guelen, 2 rue Jean et Julien Noirel, 57710 Tressange. Tél. : 82 91 06 09.

• Stratèges 86: festival de jeux de stratégie du 4 au 9 avril à Gradignan (33). Stands, expositions, tournois, marathon, nuit du cinéma video. Renseignements auprès de M. Pereur ou M. Mieze au 56 89 17 12 à la M.J.C de Gradignan-bourg.

• le Club Loisirs Dauphine organise son 2e Ragnarok du 27 au 29 juin prochain. Le programme s'établit comme suit:

— vendredi 27 juin, à l'université Paris IX Dauphine : Open de l'Appel de Cthulhu et Open de Féérie.

— samedi 28 juin, à l'université: Open de Donjons et Dragons et Open de jeux tactiques avec Cry Havoc (éliminatoires).

— dimanche 29 juin au centre Georges-Pompidou : finale de jeux de rôle ; Open de jeux d'alliance : Diplomacy ou Ecodip ; Open de jeux tactiques: Cry Havoc.

Droits d'inscription: 30 F par Open. Inscriptions avant le 1er mai. 100 000 F de prix minimum.

Renseignements: C.L.D, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, Université Paris IX Dauphine, 75775 Paris Cedex 16.

• L'association Vedi Vini Ludi organise les 19 et 20 avril à Reims les journées du jeu de rôle. Avec un forum — présence d'auteurs de JDR (Légendes, Féérie, etc) et des démonstrations. Notamment un table de D&D avec des joueurs déguisés... Exposition de figurines. Renseignements : 124, rue Edmond Rostand, 51120 Reims. Tél. : 26 36 13 92 (Laurent Dodane, le soir).

• Le club Jedi de l'Ecole supérieure de Clermont-Ferrand tentera du 19 au 26 avril, un record du monde : jouer pendant 168 h un même scénario de D & D ; joueurs et M/J se succédant. Ouvert aux élèves des Grandes écoles... 4, bd Trudaine, 63100 Clermont-Ferrand.



AVIS DES CLUBS

• Le Club "l'ignoble confrérie des Maîtres" est enfin né sur Grenoble. On joue à Advanced Dungeons & Dragons, Fief, Maléfices, Féérie, etc... Matou Davallet, 3 rue Voltaire 38000 Grenoble. Tél. : (16) 76 54 55 88.

• Aventuriers et coureurs des chemins, un nouveau club s'est créé à St Nazaire. "Tactique et Jeux de rôle". Réunions à la Maison de quartier de la Chesnaie, 5 rue des Throënes, 44600 St Nazaire. Renseignements: Yann Lemaux, 2 rue Léon Bourgeois, 44600 St Nazaire.

• Création d'un club d'informatique, "Leader's", près de Bruxelles. Ses objectifs : rencontrer des joueurs et des utilisateurs de différents ordinateurs, et notamment de CBM 64. "Leader's", 8 avenue de la Ransbienne, 1331 Rosières, Belgique. Tél. : 02/653 70 62.

• A Perpignan, les membres de "l'Abîme des Temps" signalent qu'ils se réunissent désormais, le samedi et le dimanche de 14h à 21h au Centre d'Animation Municipal. Esplanade E. Leroy, 66000 Perpignan. Renseignements: Laurent au 68 53 46 40 ou Jean-Pierre au 68 31 29 94.

• Un club de jeux au centre socio-culturel du Puits-la-Malière! Réunions tous les mercredis à partir de 18h. O.S.C.M: 32 avenue du 8 mai 1945, Villiers le Bel (95400). Renseignements: Gérard Thuillot. Tél. : (16-1) 39 92 20 62.

• "Les forgerons de l'épée" vous invitent à les rejoindre autour des tables de AD&D, MERP, Rêve de dragon, Légendes, Empire Galactique... Les deuxièmes et quatrièmes samedis de chaque mois à Bouffemont (95570). Renseignements: Eric au (1) 39 91 21 49 après 19h.

• "Le réseau du Triskel" invite toutes personnes passionnées d'agents secrets à s'inscrire dans son club (entre 8 et 15 ans). Pour plus de précisions, appelez le (16) 40 04 45 51 après 17h30.

• Une troupe scoute organise sur la région parisienne des jeux d'aventure et de survie durant les week-end. Ces jeux sont ouverts aux garçons 12/16 ans et 16/18 ans. Renseignements : « Scouts Godefroy de Bouillon », 29 rue de Rambouillet, 75012 Paris. Tél. : 43 41 67 04.

• Le Club 608 d'échecs par téléphone vous offre toutes possibilités de jouer aux échecs de chez vous à toutes heures. Compétitions et parties amicales. Inscriptions pour l'année: 100 F. André Clauzel. Tél. : (1) 46 20 13 14.

• Club de jeux de rôle à l'Université de Villetaneuse (Paris XIII), Créateurs d'univers. Jeux pratiqués: Donjons & Dragons, AD&D, Middle earth role playing, Runequest II et III, Méga... Les parties se déroulent les samedi et dimanche après-midi à l'Université. L'inscription se fait par l'achat de la carte Campus XIII, 25 F pour les étudiants et 50 F pour les "extérieurs". Renseignements: Philippe au 48 27 76 28 ou Roland au 48 27 51 68.

RECHERCHE DE PARTENAIRES

• Cherche joueurs AD&D, Chévalery & Sorcery dans la région d'Avignon. Tél. : 90 22 22 52 (Roland) après 18h.

• Cherche partenaires pour jouer à Fief, Diplomacy, Politico, Baston... Tél. : 47 01 22 72. Demander Jean-Michel (à Garches).

• Othelliste cherche partenaires pour parties par correspondance Contactez Yann Merlin, 16 rue Pablo Neruda, 62100 Calais.

• Laurent Pirola cherche joueurs débutants (ou MJ) pour D&D. Tél. : 59 63 65 37 à Anglet (heures de repas seulement).

• Nous recherchons de futurs investigateurs de l'inconnu, guerriers celtes, messagers galactiques, elfes ou magiciens... Les Mondes Enchantés, 22 rue Gauguin, 40220 Tarnos.

• Juge arbitre pour Squad Leader (COI, COD, GI) cherche joueur par correspondance. R. Guziewicz, 84 rue St Ladre, 59400 Cambrai.

• Recherche joueur(ses) tous niveaux sur Tarbes ou Lourdes pour L'oeil noir. Age minimum 18 ans. Possesseurs d'autres JdR et débutants ne pas s'abstenir. Pascal Depredurand, 48 rue du bourg, 65100 Lourdes.

• Recherche joueurs et maîtres de jeux, vétérans ou débutants, décidés à participer "sérieusement" à des campagnes pour les principaux jeux de rôle médiévaux-fantastiques dans la région de Lyon. Contactez Rémi au 78 22 67 65.

• Jeune clerc débutant (1er niveau) dans D&D recherche sur Paris et proche banlieue, personnages débutants qui aimeraient s'initier aux jeux de rôle, afin de former une super équipe d'aventuriers. Alain Albanèse, 12 rue du Président Wilson, 93120 La Courneuve.

• Recherche partenaires pour jouer à "Rêve de dragon" habitant près de Savigny le temple (77). Tél. : 60 63 86 39. Demander Loïc.

• Amateur de jeux de société recherche partenaires pour toutes sortes de jeux : Scotland Yard, Diplomacy, Fief, Claim... Amateur de Scrabble duplicate, bienvenus aussi! Gérard Thuillot, 6 allée Pierre Brossolette, 95400 Villiers le Bel. Tél. : 39 92 20 62.

• Cherche joueurs (ses) de tout poil et quelle que soit la race pour jouer à AD&D, Cthulhu, Elfquest etc. dans la région de Belfort. Christophe Mauvage au 84 21 55 12 poste 12-13.

• Vous êtes M.J, magicien, voleur, querrier ? La mise en place d'un club de jeux vous intéresse. Vous habitez la région de Coutances. Contactez Dominique Lefournier, 33, rue Général Guérin d'Agon, 50230 Agon-Coutainville. Tél. : 33 47 25 43.

LES ZINES...

• "Tiens il pleut..." Un douze-pages petit format sur Diplo par correspondance. *(Un effort pour les illustrations SVP).* Georges Lebigot, Cidex 856, chemin du Lunot, St-Laurent-Nouan, 41220 La Ferté-St-Cyr.

• "Chimères", du club Stratèges & Maléfices, de Nantes. Le vaudou, test de Baston, infos, tous sur les poignards, etc. Impression un peu "légère", sinon sympa. Ph. Plual-Thésée, 23 rue Edmond-Rostand, 44000 Nantes.

MESSAGES

• Tremblez marauds, cloportes, voici le "Sanctuaire de l'Inconnu". Il se réunit tous les vendredi de 14h à 21h à l'Université de Créteil-Paris XII (salle P011) Métro Créteil-Université, autour d'Advanced D&D, Mega, Runequest, Killer, etc. Olivier Montbazet (Le nain), 8 allée des Trous Gelés, 77200 Torcy. Tél. : 64 02 52 33.

• Peint toutes figurines tristes et grises 15 F l'une, 25 F les 3, 50 F les 10 sauf squelettes. Philippe Marseille, quartier "les Busclats", 84800 Isle/Sorgue.

• Recherche solution d'Ultima III sur Apple. Recherche également programmes jeux pour Apple II, II+, IIe. Laurent Guigne, 3 bis rue Fanien, 62400 Fouquières les Béthune.

• L'équipe "TIAMS" informe, tous les possesseurs de TI99/4A et d'Amstrad CPC 464, qu'ils peuvent rejoindre l'équipe et ainsi profiter d'une programmathèque de listings, analyses, trucs et astuces et tous autres renseignements concernant ces deux ordinateurs. Tél. : 76 90 42 02. Demander Johan : T.I.A.M.S, 19 allée des Mitaillères, 38240 Meylan.

• Que faites-vous de vos scénarios de JDR utilisés? De vos jeux d'aventure réussis? Rien? Envoyez-les moi SVP. Philippe Rivière, 3 rue de l'aumônerie, Pruniers, 49000 Angers.

• Patrick cherche Danois (ou autres) pour l'aider à traduire les règles du jeu Hnêfatafl (parent du Tablut). Patrick Petitpas, 2 place du Mont Lachat, 74000 Annecy.

• Recherche la règle du jeu "Sherlock Holmes" édité par Capiépa en 1967. Yves Rusconi, Immeuble Senlis, 16 place Strasbourg, 13003 Marseille.

AVIS

• Recherche personnes susceptibles de m'aider pour créer un club de jeux de rôle et me donner informations administratives. Yan Leroux, rue de Briouze, 61450 La Ferrière aux Etangs.

• Comment acheter un billet de métro dans "L'enlèvement" et prendre des complices au bar ("Le Casse"). Jérôme & François Garby, 41 rue de Vouillé, 75015 Paris. Tél. : (1) 42 50 00 28.

• Je mets à votre service mon imprimante pour réaliser des travaux divers (hardcopy, lettres en nombre, listings, etc.) sur un Oric pour un prix modeste. Bruno Bouchaud, 24 rue de Vouneuil, 86000 Poitiers. Tél. : 49 57 20 10.

• Cherche quelques programmes de jeux, utilitaires, de mathématiques et pratiques pour PC 1246 Sharp. Olivier Boileau, 16 rue de Laschamp, 63170 Aubière. tél: 73 26 23 48 après 18 h.

• Possède un ZX 81 + nombreux logiciels, et cherche contacts pour échange et éventuellement achats de cassettes. Ignace Ingrasciotta, Courtaçon, 77560 Villiers St Georges. Tél. : 64 01 07 76.

• Effectue toutes traductions de scénarios, jeux de rôle, wargames etc. D'anglais en français très rapidement. Pour consulter tarifs, tél. : 64 56 42 55.

• Recherche Capital Power, Richesse du Monde complet, pas trop cher. Alexandre Pacini. Tél. : 32 37 99 18.

• Cherche Oriental Adventure et Monster Manual II, prix raisonnable. Tél. : 39 58 60 23, Nicolas Sineau, 18 chemin du Clos St Martin, 78620 L'Etang la Ville.

• Cherche documentation pour logiciel sur Apple + traduction de Master Eamon Réseau & GAE + solution de jeu d'aventure. Philippe Decroix, 27 rue des religieuses. 50700 Valognes. Tél. : 33 40 15 48.

• Pouvez-vous nous aider à délivrer, Gwendoline Kadok dans L'enlèvement? Le temps presse... pour elle. M. Lapeyre, Ecole primaire, Hôpital Raymond Poincaré, 92380 Garches.

• Ecole en Hôpital équipée Apple IIe cherche informaticien bénévole pour conception ou modification de programmes pour jeunes enfants. Tél. : 47 49 67 48 après 17 h.

• Cherche possesseurs d'ordinateur Amstrad CPC 464 pour échanges de logiciels. Xavier Labrousse, avenue Charles de Gaulle, 17620 Sy Agnant.

• Apple II/IBM cherche tout contact. Réponse assurée. Philippe Dienne, 2 square Racan, 75016 Paris. Tél. : (1) 46 47 48 66.

• Américaine et passionnée de micro-informatique cherche à faire des traductions (mode d'emploi, autres). Diane Gaye, 22, rue Lançon, 57000 Metz. Tél. : 87.65.57.44.

LES BONNES OCCASES... VEND

• ou échange ZX81 + 16 K + télé N/B + 10 jeux + cordons: 600 F ou contre lecteur de disquettes pour Atari 800 XL. Constantin Grylionakis, 1 rue de Marlenheim, 67000 Strasbourg. Tél. : (16) 88 32 77 01.

• collection complète Jeux et Stratégie + reliures: 600 F. Tél. : (1) 43 60 56 81. M. Poitou.

• ou échange Bad Max pour Amstrad CPC 464 (cassette) contre tout autre jeu d'égale valeur. Vend aussi Panzer Leader + Wohrom. Christophe Cormary, service Indus Ban-Hyères, 83900 Toulon Naval.

• D&D manuel de base et Expert set en français (sans modules): 70 F. Atari 2600 + cassettes ainsi que de nombreux jeux à cristaux liquides. Tél. : 45 32 44 96 après 18h. Denis Wang, 11 place A. Cherioux, 75015 Paris.



Bulletin-réponse à découper, remplir et envoyer à "Concours Jeux & Stratégie 38"
5 rue de La Baume 75415 PARIS CEDEX 08

TAQUINERIES

Problème n° 2 page 49

Les deux opérations sont : × ___ ___ / ___ / ___ ___ + ___ ___ / ___ / ___ ___

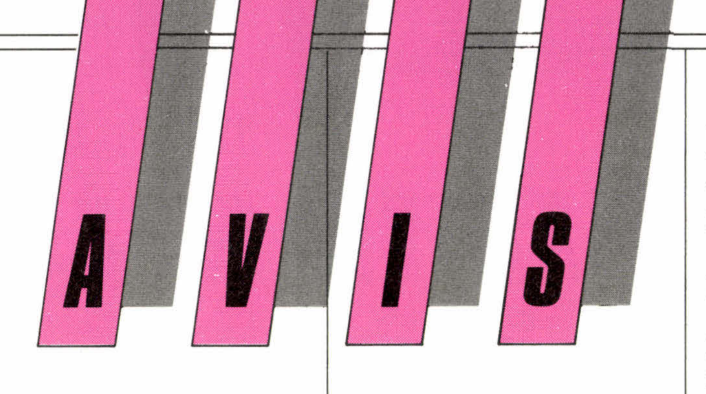
(Inscrivez un chiffre par case)

LUDOQUIZ

pages 22 et 23

Pour chaque question, entourez la (ou les) bonne(s) réponse(s)

Question 14	a	b	c
Question 20	a	b	c
Question 21	a	b	c
Question 29	a	b	c



• jeu d'échecs électronique Régence neuf: 3 200 F à débattre. Tél. : (1) 43 28 64 78. demandez Mimi.

• Aquarius + 16 Ko + magnétophone + mini expander (2 joysticks) + péritel + 5 jeux + manuel en français + 1 livre programmes. Alain Morestain, 150 rue de la Poudrette, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72 37 71 68 après 18h.

• plus de 40 programmes pour Atmos entre 10 et 40 F. Emmanuel Lorge, 5 rue René Baschet. 93220 Gagny. Tél. : (1) 43 81 65 12.

• C.B.S électronics + 3 cartouches + adaptateur Secam. Très bon état: 1 200 F. Grégory Benoliel, 19 rue Parmentier, 95330 Dormont. Tél. : 39 91 41 27.

• pour D&D, Player et Master look. TI 57 LCD, programmable avec boitier anti-choc: 175 F.Tél. : 60 20 47 69 (77 Vaires) après 18h. Demander Mathieu.

• micro-ordinateur Alice 4K + extension mémoire 16 K + cordon pour appareil cassette standard + livre "101 programmes pour Alice" + cassettes programmes: 750 F. Simon Garde, 12D rue Isabelle de Portugal 21100 Dijon.

• "livres dont vous êtes le héros" bon état: 17 F chaque. Loïc Maréchal. Tél. : (16) 60 63 86 39.

• Laser 200 + 16 Ko + magnétophone. DR10 + 5 cassettes + 9 livres + extension sonore: 1 500 F. D. Lejeune, 18 rue du Général Leclerc, 27950 St Marcel. Tél. : 32 51 53 37.

• B.D, Strange... et albums Araignée et Fantastiques: 5 F chaque. Tél. : 42 02 79 38.

• ZX81 + 32 K + alimentation + cordons + 2 logiciels. Flight simulator et Chess + 2 livres programmés + manuel anglais/français 1 000 F. Thierry Dutailly. Tél. : 20 34 03 83.

• ZX81 + RAM 16 Ko + magnétophone: 800 F. Logiciels jeux : 200 F. Livres de programmation jeux et fichiers sur ordinateurs: 200 F. Marianne Vignals, 2 rue Massena, 91350 Grigny. Tél. : (1) 69 43 10 25.

• Star Frontiers (en français): 150 F. Frédéric Gilbert, 19 bis rue du Chêne, 77000 Vaux le Pénil. Tél. : 60 68 26 16.

• console de jeux vidéo Atari 2600 + 2 cassettes: Space Invader et Battlezone: 300 F. + 5 livres de la série D&D + 26 livres dont vous êtes le héros: 15 F chaque ou le lot 400 F. Frédéric Lenoir, 37 rue Claude Bernard, Résidence "La Forestière", pavillon n° 1, 35000 Rennes.

• L'appel de Cthulhu 140 F, Cry Havoc 150 F, Rêve de Dragon 120 F, Fortress Europa 190 F. Cherche Féerie. Alain Bernard, 9 lotissement plein Sud, 42650 St Jean Bonnefonds. Tél. : (16) 77 84 06 26 après 18h30 sauf mercredi et week-end.

• pour AD&D, players Handbook 150F + 3 modules + 2 manuels de base pour D&D, 100 F + coffret Thieves World, 200 F + revues. Tél. : 60 20 48 32. Demander Philippe.

• livres d'échecs tous genres, état neuf. (joindre une enveloppe timbrée pour obtenir la liste) + 1 micro ordinateur d'échecs Stratège: 1 200 F. Didier Coupez, 22 rue Maurice Facon, 59265 Aubigny au Bac. Tél. : (16) 27 80 97 70.

• nombreux programmes pour TI 57 LCD ou échange contre d'autres programmes. Liste disponible contre enveloppe timbrée. Antoine Bordier, 97 rue Waldeck Rousseau, 16000 Angoulême.

• pour TI 99/4A, Extended Basic 500 F; Mini Memory 550 F; Modulateur Secam 300 F, etc. Daniel Many, 3 ruelle Dordet, 95400 Villiers le Bel. Tél. : 34 19 62 38 après 18h.

• ou échange L'oeil noir en français 100 F contre l'Appel de Cthulhu ou Légendes, Fief ou D&D. Tél. : 42 78 87 35. Demander David.

• Apple II Europlus + carte langage 16 K + carte 80 col. + ROM minuscules accentuées + joystick +

RECREATION

Le mot caché est : ______________

n° 9 page 27 Question Meccarillos cigarillos extra-fins

SUPER DEFI

Notez ci-dessous les coups de la partie de dames la plus courte que vous ayez trouvée.

	blancs		noirs			blancs		noirs			blancs		noirs			blancs		noirs	
1.					7.					13.					19.				
2.					8.					14.					20.				
3.					9.					15.					21.				
4.					10.					16.					22.				
5.					11.					17.					23.				
6.					12.					18.					24.				

nombre de coups : ____

QUESTION DE DEPARTAGE

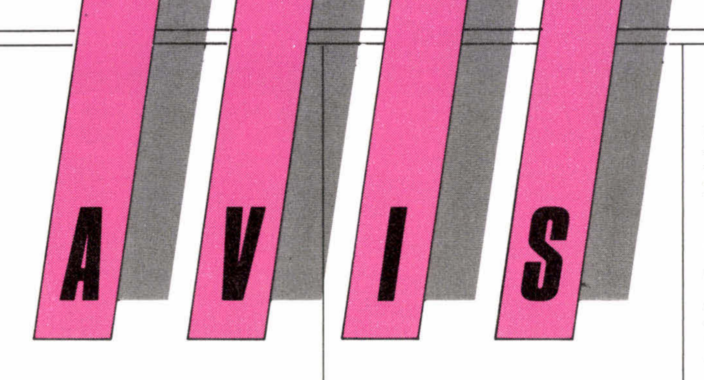
Inscrivez ici un nombre strictement positif inférieur à 100, avec quatre décimales

__ , ____

NOM ______________ PRENOM ______________ AGE ______

ADRESSE ______________________________

Tél ______________



paddles + nombreux jeux + carte super série + modem. Prix intéressant. Tél (16) 49 27 07 49 après 20h. Demander Cyrille.

• Chess Challenger 8, ordinateur d'échecs sensitif, 64 diodes (80): 700 F. J-L Leon-Dufour, 2 allée des Tanneurs, 44000 Nantes. Tél. : 40 35 62 88.

• pour ZX Spectrum 48 Ko, modulateur NB + cable: 100 F + jeux sur cassettes (liste contre enveloppe timbrée) Téléphonez au (1) 64 48 22 55 après 19h. J.C Guillot, 1 rue de la Meunerie, 91160 Longjumeau.

• jeux pour TO7-70 ou MO5 + une cartouche assembleur (TO7-70) avec livre: 300 F. Tél. : 78 45 98 84. Demander Laurent.

• Apple II+ 64 K: 6 500 F + disquettes. Bruno Latour, Résidence de la Digue, Bat 6, 91150 Etampes. Tél. : 64 94 84 85.

• Spectravideo SV318 basic microsoft version 1,1 + lecteur cassettes + 7 cassettes + joystick: 2 000 F. Tél. : 78 36 24 94 après 18h.

• TI57 II programmable, avec boitier, sans manuel, piles neuves: 240 F. Alain Montoya, Le Ronsard 4 Parc Brunet Lecomte, 38300 Bourgoin-Jallieu.

• imprimante MPS 802 pour C-64, état neuf, sous garantie + 1 ruban neuf: 2 400 F. Tél. : 91 78 11 12. Nicolas Muller, 106 rue St Cécile, 13005 Marseille.

• ZX Spectrum + péritel 48 Ko + interface (jeux et mannettes + alimentation + 1 joystick + 30 logiciels...). Sylvain Boiteux, 14 bis rue Alexandre Ribot, 94290 Villeneuve le Roi. Tél. : 45 97 86 29 après 18h30 mardi et jeudi.

• ZX 81 + vidéo inversée + 16 Ko + alimentation + cordons + manuel + cours de programmation en français + livre 20 logiciels + jeu + cassette vierge. Philippe Marseille, quartier "les Busclats", 84800 Isle/Sorgue

• pour amateurs, Scrabble duplicate compétition, programme sur cassette pour Commodore 64. J.Y Chevenon, La Treille, 03350 Cérilly.

• boîte de base D&D. Prix à débattre. Tél. : 47 02 61 06.

• D&D (débutants) 150 F et "la chasse aux trésors" 100F. Albert Waroquy, 16 rue St Cyr Bellevue, 56210 Coëtquidan. Tél. : (16) 97 75 71 96 après 17h15 (sauf mardi et mercredi).

• ou échange Wohrom, War of the ring (v.f); Source of the Nile; Demons etc. (80 F chaque). Jean-Bernard Hentz, 11 route d'Auxerre, 10120 St André.

• Laser 310 + magnétophone + 15 logiciels (utilitaires et jeux): 1 500 F. Philippe Joly, Gendarmerie, 47210 Villeréal.

• Collection J&S n° 1 à 29 + Méga: 250 F. Tél. : 61 73 11 00.

• TI99 A4 + magnéto + cordon pour cassettes + 2 manettes de jeux + basic + jeux. Sybille Charbonnier, 1 rue de Béarn, 92210 St Cloud. Tél. : 46 02 58 72.

• D&D boîte de base + module d'aventure: 130 F ou échange contre l'Appel de Cthulhu. Jean-Baptiste Pacini. Tél. : 32 37 99 18 après 18h.

• TO7 + 16 K + magnéto + extension + basic + jeux: 1 500 F. Controleur + lecteur de disquettes 80 K Thomson: 2 500 F. Tél. : 91 25 90 56 après 18h. Demander Jean Luc Alberti.

• programmes inédits pour TI57, 57 LCD et 57 II. Liste complète et prix contre 2 timbres à 2,20 F. Eric Commien, Les Croix de Baux, 49670 Valanjou.

• Iliad, Fief + D&D (règle de base) : 100 F chacun. Laurent Olivetto, 10 place des Sarrées, 38530 Pontcharra. Tél. : (16) 79 28 93 32 après 19h.

• Laser 200 + 16 K + 2 jeux + livres: 1 000 F. Figurines de type médiéval-fantastique 25 mm (5 F pièce). Frédéric Nicolier, 27 rue Castelneau, 21000 Dijon. Tél. : 80 71 38 36.

• Console Intellivision + 3 cartouches: 1 300 F + livres dont vous êtes le héros, 20 F chaque ou toute la collection 575 F. Jean François Meira, 22 rue du Temple, 93330 Neuilly/Marne. Tél. : 43 02 55 23.

• Squad Leader, Panzer Leader, Middle Earth Role Playing... 120 F chaque. Space Opera + Atlas I + scénario: 200 F. Les ombres de Yog Sothoth: 50 F. Eric Fouquet. Tél. : 51 93 08 09.

• TI99 4A + péritel + Secam + cable cassettes + joystick + 3 cartouches de jeux: 1 000 F. Guillaume Waill. Tél. : (1) 64 56 42 55.

• Figurines D&D: 3,50 F. Liste contre enveloppe timbrée. E. Cuquemelle, Iturriluxea, 64122 Urrugne. Tél. : 59 54 34 75.

• Appe IIe (83), 2 lecteurs, moniteur, carte Z80, logiciels + livres : 9 500 F. Tél. : (1) 46 47 48 66. Demander Philippe.

• revue américaine Stategy and Tactics (avec wargames) + nombreux wargames et revues SF (français et anglais) + jeux pour Amstrad CPC 464. Liste sur demande. Henry Luc Planchat, B.P 52/R2, 67160 Wissembourg. Tél. : 88 94 12 80.

• Amstrad CPC 464 couleur (85) + 2livres, un quickshot II spectravideo + nombreux logiciels. Paul Sontrot, 170 boulevard Wilson, 33000 Bordeaux. Tél. : 56 81 95 18.

• ou échange règles de base de D&D + modules B2, B3 + les livres des quêtes sans fin de D&D de 1 à 10. Tél. : 27 46 83 66. Demander Aymeric...

• Ambush et B17, wargame pour joueur solitaire, 300 et 200 F; Amirauté 90 F; Battle Bikes: 50 F; 5 "livres dont vous êtes le héros" 15 F chaque. Liste contre deux timbres à 2,20 F. Stéphane Dhommée, 35 rue du docteur Oursel, B.P 187, 27000 Evreux.

• T&T + scénarios + écran + figurines + sols: 100 F. Livre "Héros, monstres et forces obscures" pour l'Oeil noir: 50 F. Tél. : 98 85 14 49.

• programmes originaux: L'enlèvement, Profession Detective, La Belle au bois dormant. 100 F chacun. B. Gelles, 365 rue Jules Guesde, 59658 Villeneuve d'Ascq Cedex. Tél. : 20 05 31 87.

• La conquête du pétrole 50 F + le livre des règles et 3 scénarios de l'Oeil noir, 55 F le tout. Gilles Silvestre, 3 allée du berry, 95460 Ezanville.

• D&D boîte de base 65 F + livres "dont vous êtes le héros" et Oeil noir 16,50 F pièce (liste contre enveloppe timbrée) + livres sur Amstrad, Oric et ZX81. Bon état, vente sur Paris et proche. Carlos Pires, 53 avenue Montaigne, 75008 Paris.

• Le Gang des Traction-avant (neuf): 145 F. M. Host, 36 avenue Potier, 93380 Pierrefite. Tél. : (1) 48 26 47 14.

• Empire Galactique 50 F. 100 B.D (Strange, Titans...) + Ordinateur Commodore 64 + lecteur de disquettes + imprimante Seicosha 1 500 F chaque. Magnéto + joystick spectra video model II + 40 disquettes avec 250 jeux: 500 F. Le tout 5 000 F. Bruno Gautier, 10 place Bir-Hakeim, 33000 Bordeaux.

• Figurines pour D&D: Gobelins 5 F, Trolls 7 F. Tél à partir de 18h30 au (1) 46 66 50 98. Demander Thomas ou Marion Lullier.

• TI99 4A + modulateur Pal + manuel + lecteur de cassettes + Basic étendu + gestion fichier + jeux + cassettes jeux divers + livres programmation: 2 000 F. Dominique Feld, 4 rue St Hubert, 57800 Freyming Merlebach. Tél. : 87 04 11 21.

• ordinateur Commodore 64 avec lecteur de cassettes, 1 poignée de jeux, manuel d'utilisation, 3 jeux. Garanti 4 mois. 2 000 F. Tél bureau: 46 71 60 25. Tél après 21 h : 43 76 57 59. Demander Michel Rapaport.

• Echiquier électronique Super 9 de luxe, emballage d'origine, notice détaillée: 2 000 F. Eric Bornhauser, 11 bis rue neuve Saint Germain, 92100 Boulogne. Tél.:(1) 46 20 11 22

• ordinateur Apple IIc + moniteur vert + support + joystick + 20 disquettes de jeux : 8 900 F le tout. Tél. : 30 71 65 53 après 18h. Demander Benoit Fortineau.

• Oric Atmos 48 K sous garantie + cable péritel + alimentation + cassettes + 3 livres: 890 F. Tél. 62 35 91 31 le week-end. Demander Henri.

• coffrets 1 et 2 de l'Oeil noir 90 F chaque + 4 aventures de l'Oeil noir 20 F le livre. Xavier Durand, 7 rue du Pont St Jean, 91150 Etampes. Tél. : (1) 64 94 16 11.

• console de jeux Atari + 2 paires de manettes + 7 cartouches de jeux: 1 000 F + TI 57 LCD: 300 F + Appel de Cthulhu 160 F + jeu d'Othello à cristaux liquides 250 F + + figurines pour Cthulhu 7,50 F pièce. Christophe Guilbeau, 5 impasse de Chey, 79000 Niort.

• nombreux puzzles, Le dernier mot, Diamino... ou échange contre le Lièvre et la tortue ou Cluedo. Hélène Buvat, 39 rue de Grenelle, 75007 Paris. Tél. : (1) 42 22 44 74.

AVIS

ACHETE

• Boîte de base "l'Oeil noir" en bon état. Raphaël Vilenzi, 222 avenue Paul Pasteur, 6100 Mont sur Marchienne. Belgique. Tél. : (071) 43 15 45.

• Ratrace - Chomageopoly - Prolopoly. Patrick Petit, 447 avenue des Hautes Ginestières, 06270 Villeneuve Loubet.

• Commodore 64 avec lecteur de disquettes. Sylvain Boiteux, 14 bis rue Alexandre Ribot, 94290 Villeneuve le Roi. Tél. : 45 97 86 29.

• Jeu d'échecs électronique Mephisto avec module 3. Tél. : (16-1) 45 78 08 96, demandez Dara.

• Casus Belli n° 1 à 20 sauf n° 4 et 17. Tél. : 47 02 61 06.

• Extension Zargo's Lord, Sword and Sorcery, Tales of the Unknown, Bard's Tale. Jean Bernard Hentz, 11 route d'Auxerre, 10120 St André.

• Casus Belli (du n° 18 au dernier) à bas prix. Ecrire conditions à Gilles Silvestre, 3 allée du Berry, 95460 Ezanville.

• Longuest Day (Avalon Hill) + Grand prix (I.T) + Rally (I.T). Pascal Elart, 902 boulevard du Val, 14200 Hérouville St Clair. Tél. : 31 93 40 90.

• Numéros 1, 2, 3, 4, 6 de J&S, 25 F pièce. Daniel Salmon, 45 rue Paulin, 33000 Bordeaux. Tél. : 56 44 91 04.

ECHANGE

• Nombreux programmes Amstrad contre JdR divers ou figurines ou livres dont vous êtes le héros. Jean-Louis Rose, Plouy Domqueur, 80620 Domart en Ponthieu. Tél. : 22 28 00 43.

• Programmes en tous genres, trucs, solutions d'aventure. Patrick Niesen, 11 rue des Gallières, 6200 Gosselies, Belgique.

• Plusieurs solutions de jeux d'aventure (Masquerade, Dallas)... contre solutions du Casse, Hold Up ou Crime du parking. Charles de T'Serclaes, 87 rue Ampère, 75017 Paris. Tél. : 47 63 83 26.

• Programmes sur disquettes pour Atari 800 XL. Tél. : 29 82 40 47. Demander Frédéric.

• 6 "livres dont vous êtes le héros" contre Amirauté + Mare Nostrum. Eric Senior, 18 rue St Jacques, 13006 Marseille. Tél. : 91 81 69 13.

• Risk (bon état) contre Othello et livrer dont vous êtes le héros + livre "la forêt sans retour" contre Amirauté. Frédéric Etienne, 6 allée des Tröenes, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : 64 48 77 23 après 8h30.

• T&T + 2 modules D&D neufs contre Cry Havoc, Fief ou Claim. François Charpin au 78 58 17 80 (à Lyon).

• Programmes pour Atari 800 XL (aventure ou autres) contre jeux de rôle, figurines, BD. Stéphane Robin, 5 place de la sapinière, 94470 Boissy St Léger. Tél. : 45 99 02 64.

• Ultime Epreuve neuf contre scénarios Cthulhu ou Cluedo ou Hex ou Puissance 4 ou Ascencion ou Pièges ou Pente. Thierry Roger 26 rue George Thuaud, 44600 St Nazaire. Tél. : 40 53 51 05.

• D&D + 1 figurine contre l'Appel de Cthulhu. Ludovic Dardenne, E2 le Thouar, 83130 La Garde. Tél. : 94 75 54 89.

• Soldats Airfix et Matchbox 2è guerre mondiale contre figurines pour jeu de rôle médiéval-fantastique (20 soldats pour 1 figurine). Marcel Lefevre, 33, HLM La Magdeleine II, 05120 L'Argentière La Bessée. Tél. : 92 23 01 32 entre 19h30 et 20h.

• Wargame 8th Army en anglais contre 14 figurines en plomb pour D&D. Lopo Seixas, avenue Marcelin, 25. 1110 Morges, Suisse.

• coffret Oeil noir "initiation au jeu de rôle" + les 6 livres l'Oeil noir + 5 livres dont vous êtes le héros contre manuel de base (coffret) D&D + supplément compagnon. Ecrire à Gildas Dussauze, 16 avenue de Louvois, 92370 Chaville. Tél. : 47 50 96 48 entre 17h30 et 20h sauf dimanche.

• T&T + 8 scénarios + écran (très bon état) contre coffret D&D règle expert (fançais). Tél. : 98 85 14 49 à Pascal.

• Zargo's Lord contre l'Appel de Cthulhu ou Space Opéra, ou James Bond, ou autres propositions. Tél. : 21 35 25 70. Demander Christophe. Le week-end après 19h.

SOLUT

PAGES 22 ET 23

Ludoquiz (par Benjamin Hannuna)

1a - 2c - 3b - 4c - 5b - 6a - 7a - 8c - 9b - 10a - 11b - 12c - 13a - 15b - 16a - 17a - 18b - 19b - 22c - 23a - 24b - 25b - 26b - 27b - 28a - 30a.

PAGES 26 ET 27

Récréation (par Bernard Myers) :

1.
La pièce E ne peut pas entrer.

2.
Il n'y a que deux heures d'écart entre les trois cadrans. Donc un réveil est placé à l'envers. Le seul lisible dans les deux sens est celui du milieu : 02. 21. Ce qui donne 12 h 20 à l'endroit.

3.
C. Tous les carreaux ont 7 signes (carré, point, croix), dans des combinaisons différentes de 1, 2 ou 3 de chaque. Il manque 1 point, 3 carrés, 3 croix. (B et D sont des dispositions différentes de combinaisons déjà dans la collection).

4.
5 2 7 4

5.
En plaçant deux tringles dans les trous 4 et 9 on élimine la première fiche et l'avant-dernière. Les intruses.

6.
Concentration, Concentrer, Concerter, Concertino, Contenter, Contention, Continence, Continent, Contrainte, Entartrer, Entrainer, Incertain(e), Incontinent(ce), Intention, Rencontrer, Rétention, Tentation, Concertation, Trentaine, Container.

7.
Le 10 se trouve à la 1re colonne, 2e rangée.
Dans la rangée du milieu, il y a obligatoirement, soit le 2, soit 3 et 4.
Une rangée contient les cartes 5, 6, 9, ce ne peut être la rangée du centre (ci-dessus), ni celle du haut, puisque 5 est plus bas que 8. Donc 5 au centre rangée du bas et 6 et 9 de chaque côté.
La rangée du milieu contient donc 4 et 3, 8 et 7 sont donc dans la rangée du haut, mais pas la carte au milieu (même colonne que 5). Donc le 2 est au milieu, rangée du haut, le 4, à la rangée du milieu au centre, le 3, à la rangée du milieu à droite. Une seule place n'est pas attribuée : celle du 10.

8.
270 kilomètres. 1 km à l'aller prendra 1/90 d'une heure, (40 s), et au retour 1/60 d'une heure (60 s). Donc 1 km aller + 1 km retour = 100 secondes. Aller et retour 7 h 30 = 27 000 secondes. 27 000/100 = 270.

10.
Les bandes A et D.

11.
Inclinez les 2 premières allumettes du III pour former : X − VI = IV.
On peut faire aussi :
XI - II = IX ; I + III = IV

12.
A. Les formes changent selon la séquence, carré-triangle-rond-carré etc. Les nombres, eux, augmentent du nombre de côtés de la forme dans lesquelles ils étaient (1 dans un carré deviendra 5 dans un triangle).

13.
Rouge. On peut connaître les couleurs des 4 faces contiguës aux faces bleue, blanche, et orange, et donc par élimination, la face opposée : grâce à Paul et Albert nous savons que le blanc est à côté du bleu, jaune, vert et orange. La face opposée est donc rouge.

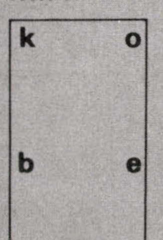
14.
Mettez les sacs d'un kg et 600 g sur chacun des plateaux de la balance. Faites un équilibre en vidant de la farine du sac de 1 kg dans le sac vide (400 g). La farine des deux sacs de 600 g est regroupée. Avec un sac libre, divisez 400g en 2. Placez sur la balance 1200 g d'un côté et 200 g de l'autre, et équilibrez jusqu'à obtenir 700 g !

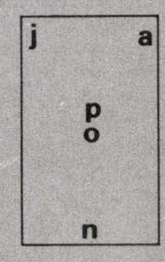
15.
2. 4. 1. 4. Le premier chiffre est le nombre de colonnes vertébrales ; le deuxième, le nombre de pattes ; le troisième, le nombre de tête ; le quatrième, le nombre de queues.

16.
Le dernier carré est divisé horizontalement en deux parties égales ; la partie supérieure est noire.
Les carrés sont présentés par paire. Celui de droite représente le quart inférieur droit de celui de gauche, tourné à l'envers.

SO

17.
Rendez-vous à KOBÉ, JAPON. Sur le papier déplié on lit Kobé d'un côté, et Japon de l'autre. (En lisant toutes les lettres dans le même sens de droite à gauche et de haut en bas). Voici la feuille : recto : verso :



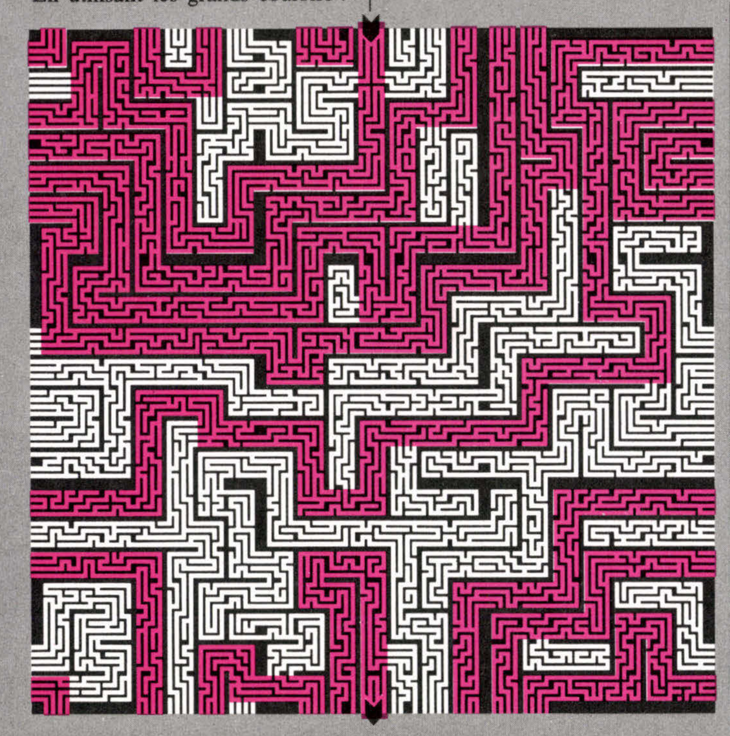


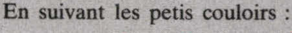


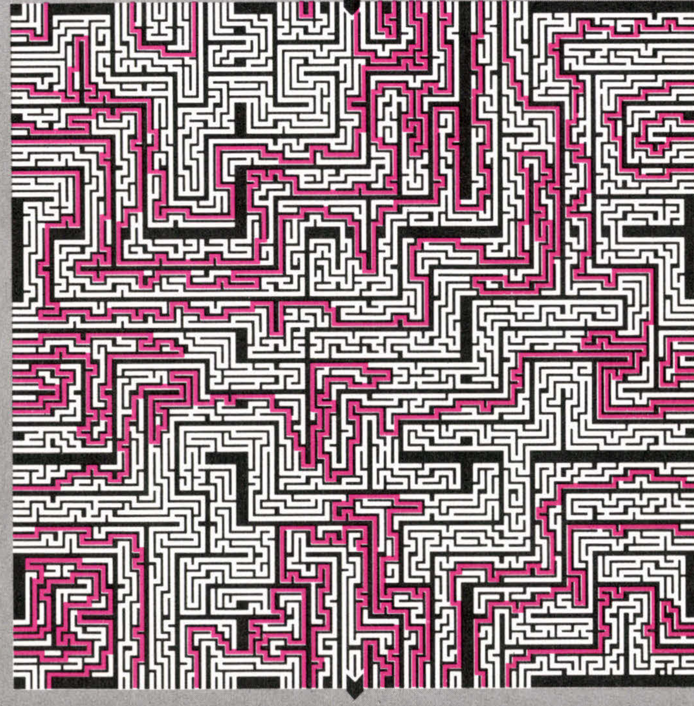
La séquence (par Bernard Myers) :
Prenez vos cubes et suivez bien l'ordre de la séquence :
1 - 6 - 8 - 2 - 5 - 3 - 9 - 4 - 7
On arrive donc à la configuration 7.



Deux niveaux (par Philippe Fassier) :
En utilisant les grands couloirs :







PAGE 49

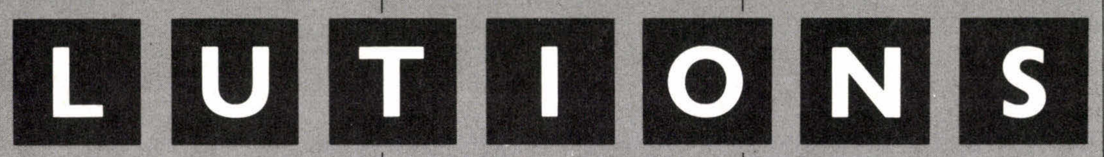
Remplissons (par Louis Thépault) :
Opérations secrètes :
Il s'agit en fait de cryptarithmes de la forme :

$$\begin{array}{r} A\ B \\ \times\quad C \\ \hline = D\ E\ (1) \end{array} \qquad \begin{array}{r} E\ B \\ +\quad C \\ \hline = D\ A\ (2) \end{array}$$

En (2), D = E + 1. Dans (1) le résultat DE vaut donc : 98, 87, 76, 65, 54, 32 ou 21.
Pour chaque DE, on cherche les décompositions possibles AB × C. On conserve celles pour lesquelles B + C se termine par A. On trouve :

a) $$\begin{array}{r} 1\ 4 \\ \times\quad 7 \\ \hline = 9\ 8 \end{array} \qquad \begin{array}{r} 8\ 4 \\ +\quad 7 \\ \hline = 9\ 1 \end{array}$$

b) $$\begin{array}{r} 2\ 9 \\ \times\quad 3 \\ \hline = 8\ 7 \end{array} \qquad \begin{array}{r} 7\ 9 \\ +\quad 3 \\ \hline = 8\ 2 \end{array}$$



SOLUTIONS

c)
```
  1 8      4 8
×   3    +   3
= 5 4    = 5 1
```

L'addition, SVP !
La première addition prend la forme :

```
  A B C
+ D E F
= G H I (1)
```

Compte tenu des permutations possibles, il y a quatre possibilités pour celle de droite.

```
a)  ACB   b)  ACB   c)  ACB   d)  ACB
   +EFD      +EFD      +FDE      +FDE
   =HIG      =IGH      =HIG      =IGH
```

D'après (1), on a G>D (1re colonne) et C + F se termine par I. Dans (d), on a en 2e colonne G>D et donc en 1re colonne A + F se termine par I. Incompatible. Donc (d) est à rejeter. Examinons (a). On a H>E en 1re colonne et donc pour (1) pas de retenue en 1re colonne et on a A + D = G, relation incompatible avec B + D se termine par G dans (a).

Seules restent possibles (b) et (c). En appliquant à (c) la substitution qui fait passer de (1) à (b), on retrouve (1). Le problème se réduit à résoudre les cryptarithmes.

```
(1)   1 1        (b)   1 1
      A B C            A C B
    + D E F          + E F D
    = G H I          = I G H
```

B + D se termine par H en (b), on a donc une retenue en 2e colonne en (1) et on déduit 1 + E = D. De même en (1) C + F se termine par I.
En 2e colonne en (b) on a donc aussi une retenue et on a G = 1+ I et on déduit qu'il y a retenue dans chaque première colonne.
D'après (1), on a I, G<C, F et d'après (b) I>A, E, D soit A, E, D<I<G<C, F.
I vaut donc au moins 4 et au plus 5 (la valeur 6 se trouvant en 2e ligne d'après l'énoncé).
Si I = 5, G vaut 6 (impossible).
Reste I = 4 et donc G = 5 et on a A = 1, E = 2 et D = 3. C et F se partagent les valeurs 8 et 6 ; le 6 étant en 2e ligne, on a C = 8 et F = 6. H inférieur à E vaut 0 et on déduit en (b), B = 7. On obtient la solution unique :

```
  1 7 8        1 8 7
+ 3 2 6      + 2 6 3
= 5 0 4      = 4 5 0
```

Taquineries
1. Ici, aussi ce sont des cryptarithmes :

```
  A B        C B
×   C      ×   A
= D E      = E D
```

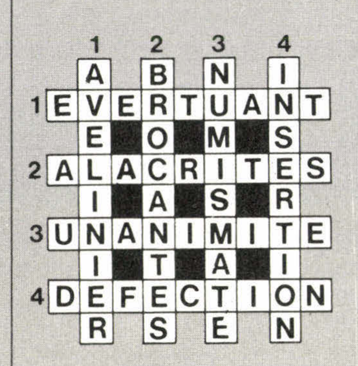
Ni A, ni C ne peuvent valoir 1 et on a A × C<10. Compte tenu de la réciprocité, seules possibilités pour A et C les valeurs 2, 3 et 4. Si l'une de ces lettres vaut 4, l'autre vaut 2. On a E⩾A × C et D⩾A × C.
De plus, E et D seraient pairs. Seules possibilités E = 8, D = 8 or E et D sont différents.
Donc C et A se partagent les valeurs 2 et 3.
Les seules possibilités pour D et E sont donc 6, 7 et 8. Dans l'une des multiplications, le multiplicateur est 3. La somme D + E des chiffres du produit est donc aussi multiple de 3. La seule combinaison possible pour D et E est alors les chiffres 7 et 8, ce qui donne pour produits 78 et 87. Les deux multiplicateurs sont 2 et 3. Le nombre 78 pair est alors à associer à 2 et 87 à 3, ce qui donne la seule solution possible :

```
  2 9        3 9
×   3      ×   2
= 8 7      = 7 8
```

PAGES 52 ET 53

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna) :

Les anagrammes croisées :



Les cousins :
- PERCAIS, PERCHIS, PERCOIS
- COPAL, NOPAL
- CEANS, CHANS, CLANS, CRANS, CYANS
- PARELIE, PARULIE
- COULEUR, DOULEUR, MOULEUR, ROULEUR
- DOLMAN, DOLMEN
- GLACERIE, GLYCERIE
- DERADE, DERAGE, DERAIE, DERAPE, DERASE, DERATE, DERAYE
- FONDEUR, PONDEUR, RONDEUR, SONDEUR, TONDEUR
- EPITOGE, EPITOME

Mini-tirages :
OEUF, LAIC, AFRO, ITOU, LIED, EMBU, DAIM, SIUM, BONI, ISSU.

Anaphrases :
- MANGLIER - MALINGRE
- MEMORISA - SOMMAIRE
- EQUARRIT - QUARTIER
- EBLOUIE - OUBLIEE
- TIREUSES - REUSSITE

Du coq à l'âne :
- OHM, OHE, THE, TUE, LUE, LUX
- LEK, LET, LOT, SOT, SOU
- SIR, SIC, SUC, DUC
- JOUR, COUR, COUT, COIT, CUIT, NUIT
- CONTE, COUTE, COULE, SOULE, SAULE, SABLE, FABLE

Jarnac !
La filière :
TUER, SURET, MURETS, TUMEURS, SURMULET, MEURSAULT.

Coup de Jarnac :
ALTO, APIOL, AURIGE, TAXACEE, AEROSTAT, AVOCATIER.

PAGE 56

Des chiffres et... (par Claude Abitbol et Jean-Pierre Colignon) :

La loi des séries :
A. 727. (On ajoute au premier nombre des paires le carré du chiffre des dizaines.)
B. 90 508. (On ajoute au nombre son inverse pour trouver le suivant : 692 + 296= 988 ; 988 + 889 = 1 877, etc.).
C. 1 010 (On ajoute au nombre le produit de ses chiffres pour trouver le suivant : 458 + (4 × 5 × 8 = 160) = 618 ; 618 + (6 × 1 × 8 = 48) = 666, etc.).
D. 17 292 (Le premier nombre de chaque paire est un carré ; le second, la somme de ce carré et de sa racine : 289 = 17^2 ; 289 + 17 = 306...).
E. 6 776 (Suite des produits de nombres palindromiques unichiffres : 11 × 22 = 242 ; 22 × 33 = 726...).

Crypto-jeu :
L'agent Gada s'aperçut rapidement que le texte avait été chiffré à l'aide d'un nombre-clé (nos lecteurs auront pu le constater également d'après le chiffrement de la signature). Fervent bonapartiste, et pensant subtilement que les adversaires de l'Empire avaient pu recourir, pour tromper les limiers de la police, à un nombre cher aux partisans de Napoléon, Gada songea rapidement à 1804, (date du couronnement de l'Empereur).
Le nom de notre héros était un clin d'œil à Jules Verne, qui utilisa ce système de cryptographie dans la *Jangada,* roman d'aventure construit autour d'un message ainsi codé.
On inscrit 1804 1804 1804... en dessous des lettres du texte codé, et on remplace chacune des lettres du texte codé par celle qui vient un rang avant, huit rangs avant ou quatre rangs avant selon le chiffre (le 0 n'entraînant aucune permutation de lettre, ce qui était destiné à dérouter les éventuels indiscrets policiers !) :

```
PXEVBBISO  QNWVZRIDBISO
180418041  804180418041
OPERATION  INSURRECTION
```
etc.

Le texte du message du Général Malet disait donc :
« Opération insurrection pour le six octobre à seize heures. Mort à l'empereur ! » Général Malet. Bien entendu, toute cette histoire est inventée. En revanche, il est exact qu'à la suite de la publication du livre de Jules Verne ce système de chiffrement fut appelé, à la fin du XIXe siècle, *« Jangada »*.

Nombres croisés ● :

	A	B	C	D	E
A	6	5	5	3	6
B	8	1	■	1	■
C	6	1	5	5	5
D	4	■	9	9	9
E	4	7	9	■	3

Nombres croisés ●● :

	A	B	C	D	E
A	2	■	5	2	5
B	9	5	1	1	9
C	4	1	4	6	4
D	4	2	1	■	1
E	2	■	1	1	1

PAGES 80 ET 81

Géométrie des nombres (par Gilles Cohen) :
Nombres multicycles :

1. Les 1-multicycles sont tous les nombres dont la suite des chiffres est périodique.
Au rang 1, tous les chiffres sont égaux : 555.
Au rang 2, les cycles sont de 2 chiffres : 43 43 43 43.
Au rang 3, les cycles de trois chiffres : 291291.

2. 157 894 736 842 105 263

3. 473 684 210 526 315 789
On part pour cela du dernier chiffre 9 (le plus grand présumé), et on multiplie par 2 en reportant immédiatement les chiffres du résultat à gauche (de 9 d'abord). On s'arrête lorsqu'un cycle est atteint.

4. Le plus petit 3-multiple de rang 1 commençant par 2 est
2 068 965 517 241 379 310 344 827 586
Il a 28 chiffres.

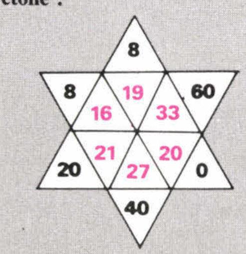
5. Il s'agit du 4-multiple 102 564.

6. 100 250 626 416 040

Premiers réversibles...
1 453 – 3 541
1 193 – 3 911
1 283 – 3 821
3 019 – 9 103
7 529 – 9 257

... Et cycliques :
11 939 - 19 391 - 93 911 - 39 119 - 91 193

L'étoile :



Anachiffres :

1. 24 876 × 3 = 74 628

2. 24 975 × 3 = 74 925

3. 38 561 × 3 = 115 683 et
53 861 × 3 = 161 583

4. 86 743 × 2 = 173 486

Une célèbre pyramide :

5
9 4
2 11 7
10 12 1 8
13 3 15 14 6

PAGES 82 ET 83

Echecs :
1. 1. Dc5+!! attaquant la Dame adverse et forçant 1. ... D×c5 pat! (Thagazitov-Zverko, 1972).
2. 1. Da1+!!, T×a1 (sinon la Tour serait perdue) 2. h6+! et c'est pat, que les noirs prennent ou non le pion. En commençant par 1. h6+, R×h6 les choses étaient moins claires: 2. Df8+, Rg5!; 3. Dh6+, Rf5! et sur un échec de la Dame blanche sa rivale intervient, "dépatant" le Roi blanc.
(Poliak-Kogan, 1937)
3. 1. Cd6+!, D×d6 (et non 1. ...Ra7?; 2. Te7+!, D×e7; 3. Cc8+ et 4. C×e7, ni 1. ...Rb8?; 2. Tc8!) 2. Te7+!!, D×e7 (2. ...Rb8?; 3. Dg8+!) 3. Dc7+!, Ra6!; 4. D×b6+!, R×b6 pat.
(Goljdin-Rjabov, 1972)
4. 1. ...T×h3+!; 2. R×h3 (sinon les noirs capturent le Fou) De6+!!; 3. D×e6 et les noirs sont pat.
(Walter-Nad, 1924)
5. 1. ...Tb1+; 2. Rh2, Th1+!!; 3. R×h1, Cg3+!! (sublime) 4. f×g3 (sinon les blancs perdraient la Dame et la partie) D×g2+!!, 5. R×g2 pat.
(Ormos-Batosky, 1951)
6. 1. C×f5+!!, C×f5; 2. Ce7!!, Ce3 (donnant la case g1 au Roi);

SOLUTIONS

3. Cf5+!! (attaquant Roi et Fou) C×f5 pat.
(Gurgenidze-Djindjihaschvili, 1970).

7. 1. ...Tc1+; 2. Rh2 (2. T×c1?, D×b8) Dc2+; 3. Rh3, Th1+!! (3. ...T×b1??; 4. Da7+! suivi du mat sur g7) 4. T×h1, Dg2+!!; 5. R×g2 Pat.
(Reefschläger-Seppeur, 1983)
8. 1. Ta8+, Rh7; 2. Th8+!!, R×h8 (2. ...Rg7; 3. Tg8, Rh7; 4. Th8+! revient au même) 3. Dh6+!! (et non 3. Dg8+??, D×g8!) D×h6 pat.
(Kestler-Pech, 1956)
9. 1. F×d4+, e×d4; 2. Tc×c4!!, d×c4; 3. T×b5+!, Rc6 (ou 3. ...R×c5 pat) 4. Tc5+, Rd6; 5. Td5+, Re6; 6. Te5+, Rf6; 7. Tf5+, Rg6; 8. Tg5+, Rh6; 9. Tg6+! (9. Th5+??, T×h5!) Rh7; 10. Tg7+ etc... échec perpétuel sur la colonne g.
(Palevic-Bonek, 1982)
10. non pas 1. b7? à cause de 1. ...Fb6+; 2. Rg2, F×a7, mais le superbe 1. Fh1!! qui menace 2. a8=D et force la variante 1. ...F×b6+; 2. Rg2, F×a7 et c'est pat à cause de l'auto-enfermement du Fou blanc.
(étude de Gallischek)
11. 1. Ta2+!, Re1 (1. ...D×a2?; 2. Tf2+! et 1. ... Rd1??; 2. Tf1 mat étaient inférieurs) 2. Te3+!, Rf1 (ou 2. ... Rd1??; 3. Cf2+! suivi de 4. Te1 mat) 3. Tf2+, Rg1 et maintenant... 4. Te1+!!, D×e1 et, incroyable mais vrai, les blancs sont pat.
(étude de Stulnikov)
12. 1. d3+, Ra3; 2. Fb4+!!, a×b4 (si 2. ...R×b4 les noirs sont pat après 3. Rb2!!) 3. Rb1, b2 (seul coup) et les blancs sont pat! Mignon.
(étude de Liburkin)



Scrabble:
Le Multiscrabble:
COK(E)FIENT, en 1F, 194 points
K(A)OLINITE, en N7, 104 points
KI(L)OTONNE, en 14G, 94 points
KINETOS(C)OPE, en A4, 148 points
K(L)EPTOMANIE, en 12D, 133 points
KOWEITI(E)NS, en 4F, 130 points
(S)KIERONT, en 15A, 218 points
Les Benjamins:
• avec GEOLES, on peut faire: FLAGEOLES, ROUGEOLES
• avec TONIQUE, on peut faire: DIATONIQUE, ISOTONIQUE, PHOTONIQUE, PLATONIQUE, PLUTONIQUE, PROTONIQUE, TECTONIQUE, TEUTONIQUE.
• avec HIVER, on peut faire: ARCHIVER
• avec ILIONS, on peut faire: AFFILIONS, DEFILIONS, DEPILIONS, EFFILIONS, EMPILIONS, ENFILIONS, ENSILIONS, ETOILIONS, JUBILIONS, MUTILIONS, REFILIONS, RESILIONS, RUTILIONS
Le coin du Stratège:
En Duplicate, on obtiendrait le score maximum en plaçant le Z pour 36 points avec FUIREZ en E7, ou TUIEZ en F6, ou bien BRUITEZ, BITUREZ ou BIZUTER en 4H.
Les deux premières solutions sont à proscrire, car elles laissent un mauvais reliquat, et un coup judicieux de l'adversaire pourrait de plus vous empêcher de placer le W au coup suivant.
Les trois autres solutions sont également exclues, car elles n'apportent pas plus de points, et ouvrent trop la grille.
De plus, dans tous ces cas où vous jouez le Z, vous vous laissez, au mieux, la perspective d'une trentaine de points avec le W au tour suivant.
Il est préférable de placer tout de suite le W; on garde ainsi un bon reliquat, et une excellente probabilité de scrabble. Le coup le plus tentant semble être WU en F6 pour 32 points, qui conserve EIRTUZ et permet de scrabbler avec de nombreuses lettres si l'adversaire ne ferme pas trop la grille (on peut en particulier rêver, avec un E, de jouer ZIEUTER en I7 pour 110 points...) et si un scrabble est impossible, on peut toujours espérer ZOE ou ZEE en I7.
WU en I3 pour 25 points est moins payant, mais augmente encore la probabilité de scrabble.
Il existe cependant un coup supérieur à tous les autres: WUS en G5 pour 25 points, qui diminue les possibilités de jeu de l'adversaire tout en préparant presque à coup sûr au moins 64 points avec ZUT en F6. Et même si vous n'avez pas de scrabble et que l'adversaire bloque F6, vous avez encore de grandes chances de valoriser le Z avec ZOE ou ZEE, ou avec le triple en 8A.

PAGES 86 ET 87

Dames:
1. 1. 27-22 (11×41); 2.46×37 (B+).
(Manoury 1770)
2. 1. 37-48! (30-19)**A**; 2. 48-30 (19×44); 3. 49×35 (B+)
(Blonde)
A. sur 1. ...(30-24) ou 1. ...(30-13) ou 1. ...(30-8) ou 1. ...(30-2); 2. 48-30 gagne.
sur 1. ...(30-35); 2. 48-25 (35×44); 3. 49×35 (B+)
sur 1. ...(30-25); 2. 40-34 (25×39); 3. 48×25 (B+)
3. 1. 47-29! [la dame noire n'a plus qu'une case à sa disposition] 1. ...(45-50) et le Trébuchet maintenant 2. 29-33 (50×10); 3. 5×19 (B+)
4. 1. 30-43 (16×49); 2. 40-35 (49×40); 3. 35×49 (B+)
5. 1. 47-36 (31-26) **A**; 2. 36-13! (26-48); 3. 13-30 (48×25); 4. 14-3 (25×14); 5. 3×25 (B+)
A. 1. ...(31-48); 2. 36-13 (48-43) [sur 1. ...(48-39) ou 1. ...(48-34) même suite que dans la variante principale et sur 1. ...(48-26); 2. 13-8 (26×3); 3. 20-25 (3×20); 4. 25×14 (B+)] 3. 13-30 (43×25); 4. 14-3 (25×14); 5. 3×25 (B+)
6. 1. 21-49! [limite la liberté de la dame noire par le Trébuchet]. 1. ...(2-16)**A**; 2. 49-44 **B**; (16-2)**C**; 3. 39-30 (2×35); 4. 44-49 (35×44) 5. 49×40 (B+)
A. si 1. ...(2-8) ou 1. ...(2-13) ou 1. ...(2-19) ou 1. ...(2-24); 2. 39-30 (B+)
B. le Trébuchet est en place
C. sur 2. ...(16-21) ou 2. ...(16-27) ou 2. ...(16-32) ou 2. ...(16-38) 3. 39-43 (D×49) 4. 40-35 (49×40) 5. 35×49 (B+)
7. 1. 37-42 (24×47); 2. 4-15 (B+)
8. 1. 33-29 (34×46)**A**; 2. 14-5 (B+)
A. 1. ...(34×41); 2. 14×46 (B+) ou 1. ...(34×10); 2. 37×5 (B+) ou 1. ...(34×5); 2. 37-46 (B+).
9. 1. 16-7 (23×1); 2. 50-45 (1-6); 3. 44-50 (6-1); 4. 50-6 (B+)
10. 1. 41-47 (15-4); 2. 32-38! [installe le Trébuchet qui limite la liberté de la dame noire] 2. ...(4-36)**A**; 3. 38-15 (36-4)**B** 4. 37-31 (4×36); 5. 15×4 [et la dame noire, enfermée, doit se suicider].
(Manoury)
A. sur 2. ...(4-9) ou 2. ...(4-13) ou 2. ...(4-18) ou 2. ...(4-22) les blancs jouent respectivement 37-10; 3. 37-14, 3. 37-19, 3. 37-23, 3. 37-28 qui gagne.
B. sur 3. ...(36-27), ou 3. (36-22), ou 3. (36-18), ou 3. (36-13) ou 3. ...(36-9) même solution que dans la variante principale.

11. 1. 37-19! (25-3)**A**; 2. 42-26 (3-20)**B**; 41-47 (20-9)**C**; 4. 47-36 (9-25); 5. 36-9 (25×3); 6. 19-8 3×17; 7. 26×3 (B+)
Huguenin.
A. 1. 1. ...(25-34); 2. 42-29! (B+) 2. 1. ...(25-39); 2. 42-33! (B+) 3. 1. ...(25-43); 2. 42-38! (B+) 4. 1. ...(25-48); 2. 19-10! (B+) 5. 1. ...(25-9); 2. 41-36 (9-25); [a. 2. ...(9-4); 3. 42-31 (4-15); 4. 19-10 (15×4); 5. 31-27 (4×31); 6. 36×4 (B+); b. 2. ... (9-3); 3. 42-26 (3-25); 4. 36-9 (25×3); 5. 19-8 (B+)] 3. 42-48 (25-20) [3. ...25-3; 4. 48-25 (3-12); 5. 19-8 (12×3); 6. 36-9 (B+)] 4. 36-47 (20-3); 5. 47-20 (3×25); 6. 19-30 (B+).
B. 2. ...3-25; 3. 26-3! (25-34); 4. 19-30 (34×25); 5. 41-14 (B+)
C: 3. ...(20-25); 4. 26-48 (25-9); 5. 47-20 (9×25); 6. 19-30 (B+).

PAGES 88 ET 89

Bridge
1. 1SA 12-15H, un jeu régulier, redemande obligatoire malgré un petit doubleton à ♠.
2. 1 ♠. Il faut annoncer une couleur quatrième, même sans honneur.
3. 2♥. Le jump à 3♥ promettrait 16DH irrégulier.
4. 3 ♥.
5. 2 ♠. Il ne faut pas dire 3 ♦ qui serait un bicolore cher, pas plus que 2 SA sans arrêt à ♣. Rappel : la répétition d'une couleur ne promet pas six cartes.
6. 3 ♣. Enchère difficile, 3 ♣ bicolore cher suivie du fit à 4 ♥, exprimera bien la distribution et la concentration des honneurs.
7. 2 ♠. Il est plus souple de répéter ses ♠ avec un fit ♥ insignifiant, on les nommera au tour suivant.
8. Passe, la main est trop plate pour annoncer 3 ♣ ; il faudrait avoir un ♣ de plus pour justifier l'enchère.
9. Contre, sur un fit adverse, le contre en langage moderne a toujours une signification d'appel. Sinon choisir l'enchère naturelle de 2 ♠.
10. 3 ♦. Pour rechercher une manche à SA et pour montrer un tel bolide, la seule enchère correcte est le cue-bid.
Jeu de la carte :
1. Jouez le 2 pour la dame. Si la couleur est 3-3, on a autant de chance en plaçant le 10 que la dame, mais avec une répartition 4-2, il faut passer la dame en espérant un valet doubleton.
2. Commencez par jouer petit du mort pour le 10 espérant le valet placé, vous rejouerez par la suite une petite carte du mort vers la dame.
3. Laissez passer l'entame du Roi de ♥ (coup de Bath), Ouest est sans défense ; s'il rejoue ♥ vous faites 2 levées ; s'il rejoue une autre couleur, vous aurez le temps d'affranchir les ♦.
4. Un seul problème, le maniement des ♥. Si la défense touche à la couleur, vous ne pourrez pas perdre plus de deux levées.
Prendre l'entame avec l'As ♦, couper un ♦, remonter au mort

par le valet ♠, couper le dernier ♦. Enlever le dernier atout, il suffit alors de jouer A R ♣ et petit ♣ pour obliger la défense à jouer ♥ ou en coupe et défausse.

5. Deux couleurs à affranchir, ♦ et ♣ ; commencez par jouer ♦, faisant sauter l'éventuelle reprise d'Ouest. Les ♥ sont établis, mais même si l'impasse ♣ échoue, Est n'aura plus de ♥.

Principe : il faut toujours faire sauter la reprise du flanc dangereux en premier.

6. Après l'entame le coup est à 100 %. Eliminer les atouts en 2 ou 3 tours, tirer 3 tours de ♣ et jouer petit ♥ pour le 10 ; Est en main est sans défense, il est obligé de donner la 12e levée. Si Ouest intercale un honneur, prendre de l'As et rejouer le valet sur lequel on défausse un ♦ perdant.

7. Entamez le 3 ♥. L'entame atout gênera un jeu de coupe et pourra sauver les levées naturelles à ♠.

8. Roi ♦. Vous pourrez voir le mort pour décider de la meilleure contre-attaque ; par ailleurs avec As-Roi secs à la couleur, il faut entamer du Roi.

9. L'entame du 9 signale une tête de séquence sans honneur supérieur, plus d'avenir dans la couleur, rejouez donc le Valet ♦.

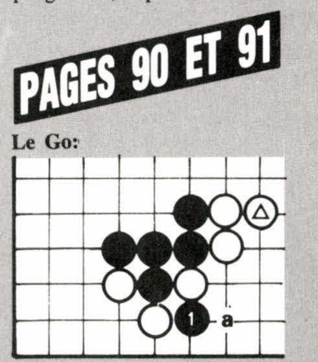
10. Sud ayant ouvert d'un SA, possède au moins 2 cartes à ♦, le 4 ♦ étant le plus petit ♦ restant, c'est un singleton. Faites la levée du Roi et rejouez le 8 ♦ (préférentielle ♥). L'intérêt de ne pas tirer l'As au 2e tour est de ne pas libérer la dame de ♦ pour la défausse éventuelle du ♥ perdant.

Barème :

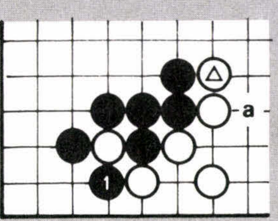
De 88 à 78 points : excellent résultat,
De 77 à 62 points : c'est un excellent score, du niveau première série.
De 61 à 47 points : bon résultat.
De 46 à 30 points : résultat moyen, vous pouvez améliorer votre jeu.
De 29 à 19 points : avez-vous suffisamment cherché ?
De 18 à 0 points : la rubrique d'initiation devrait vous permettre de progresser, reprenez-la au n° 26.

PAGES 90 ET 91

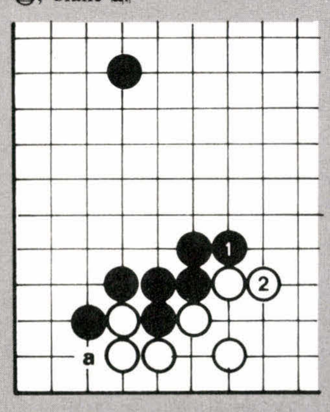
Le Go:



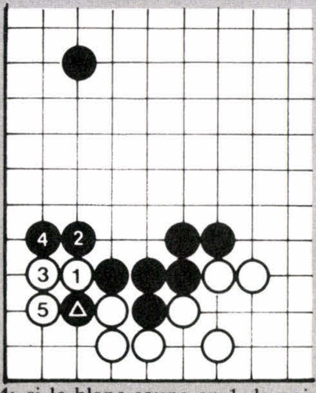
1: le noir coupe en 1 et la position blanche s'effondre; **a** était nécessaire, au lieu de △.



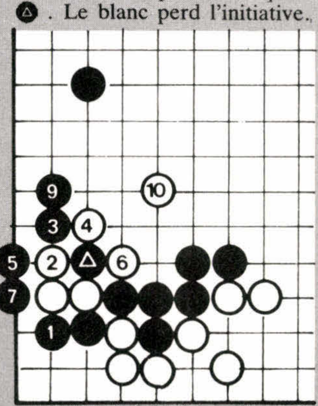
2: le noir prend tranquillement en 1. La séquence normale, au lieu de blanc △ est : blanc 1 noir △, blanc **a**.



3: le point 1 est de loin le plus important (frontière de zone d'influence). Le coup en **a** est un coup de fin de partie.

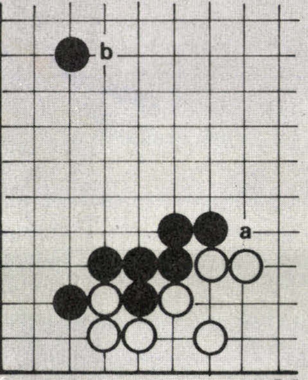


4: si le blanc coupe en 1, le noir sacrifie tout simplement la pierre △. Le blanc perd l'initiative.



5: 8 en △. Avec 10, le blanc sort et le noir est mal en point. Il faudrait deux pierres noires supplémentaires pour empêcher la sortie du blanc.

SOLUTIONS



6: les points **a** et **b** sont les points vitaux.

PAGE 92

Tarot

1. Les tarots représentent à eux seuls 5 levées : 3 pour le 20, le 19 et le 18, une pour le 12 et le 10 (2 fois 1/2) et une pour le 8ᵉ atout. La solide longueur à ♠ contrôlée par roi, dame et cavalier, constitue la plus-value indispensable à la réussite du contrat de Garde. Malgré l'absence de Bouts, le tribunal du Tarot déclare le jeu jouable !

2. La puissance des atouts n'excède pas 7 levées de jeu. Demander un sur-contrat serait imprudent et abusif. Le manque de points et l'espoir de trouver un tarot au Chien pour présenter la double poignée doivent dicter la conduite du Preneur. Garde.

3. 2 levées à l'atout et 3 levées en points rendent ce jeu extrêmement limité. Certes, la concentration d'honneurs à ♣ peut donner à réfléchir. Sans être débile, la Garde est osée et la décision sera laissée à l'appréciation de l'arbitre.

4. 2 levées à l'atout et 2 levées en points. D'après le barème en vigueur, ce jeu est insuffisant. Sur chien « blanc », tout dépendrait du « feeling » de la Défense. Cette main nécessite un roi supplémentaire et le Preneur doit s'abstenir de tout contrat.

5. Cette main dépasse largement le total de 10 levées théoriques : 3 pour le 20, le 17 et le 16, une 1/2 pour le 13, le 11 et le 10, 2 pour le 8ᵉ et le 10ᵉ atout. Les 3 levées d'honneur et les 2 singletons complètent le tableau. Avec la poignée naturelle, la Garde Sans est sûre et la Garde Contre est envisageable.

6. Les ♥ constituent 2 levées et la séquence 21-20-19 représente une force appréciable. La carence en points est compensée par la présence d'une chicane assurant la création d'une coupe quel que soit le chien. Garde classique.

7. Le choix entre Garde Sans et Garde Contre est souvent affaire d'inspiration et dépend, en tournoi, du positionnement à la marque. Quoi qu'il en soit, avec cette main, l'enchère de Garde serait par trop timorée.

8. Il n'est point besoin de système d'évaluation pour estimer cette main. Les deux longueurs sont trop faibles et la défense découvrira rapidement les deux coupes. Manifestement, ce jeu est sans valeur et pénalisable.

9. Cette main intéressante est à la limite du sur-contrat. La Garde Sans est plausible, mais il faut bien avouer que la sécurité recommande ici la composition d'un écart solide, susceptible de rivaliser avec l'enchère précédente.

10. Le sur-contrat semble évident. Court en atout avec des reprises de main sûres, c'est le jeu type de Garde Sans. L'apport du Chien est indispensable et la Garde Contre paraît plus que téméraire.

PAGE 93

Backgammon :

1 : il faut jouer N1N5-N12B10. Vu la menace de blocage, il est maintenant prioritaire de tenter tout pour établir une « ancre » en N5.

2 : il faut jouer N1N5-B6B1*. En frappant le blot noir en B1, on oblige l'adversaire à utiliser la moitié de son jet suivant (s'il évite évidemment 6-6) pour rentrer, ce qui diminue sérieusement les chances d'être frappé en N5, et augmente donc la probabilité d'établir cette case.

3 : comme on le voit dans l'ordre des priorités, il est plus important d'empêcher Noir de faire N5 que de faire soi-même B4 ; on joue donc N1N5*-N12B11.

4 : au lieu de construire B3 ou d'amener des constructeurs dans le jan extérieur, il devient maintenant nécessaire, en raison de la menace exercée sur les pions arrière, de jouer N1N4-N12B8. Si l'on n'est pas frappé, on aura de bonnes chances de faire N4 ou de s'échapper.

5 : il faut évidemment utiliser le 4 pour frapper Noir en N5. Mais il est trop dangereux d'essayer d'attaquer simultanément B5 en y laissant un blot ; celui-ci serait alors frappé avec tout 5, et tout 4 à l'exception de 6-4. On doit donc jouer N1N5*-N1N2.

6 : Noir ayant déjà fait N5, il a plus de chances de s'en sortir que Blanc dans une bataille de frappes réciproques ; Blanc se doit donc d'éviter le combat pour le moment, et fuit en N10. On peut aussi envisager un mouvement plus agressif : N12 B4.

PAGE 94

Othello :

1. Le premier coup : B7. Si 2. H2, 3. H5, etc. Si 2. F2, 3. G2, etc.

2. Le premier coup : D8. Si 2. F8, 3. B6, etc. Si 2. ..., 3. F8, etc.

Jeux & Stratégie
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02

Direction administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar

Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction :
Maryse Raffin
Direction artistique :
Francis Piault
Conseiller :
Jean Witta
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer
Correspondant à Londres :
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

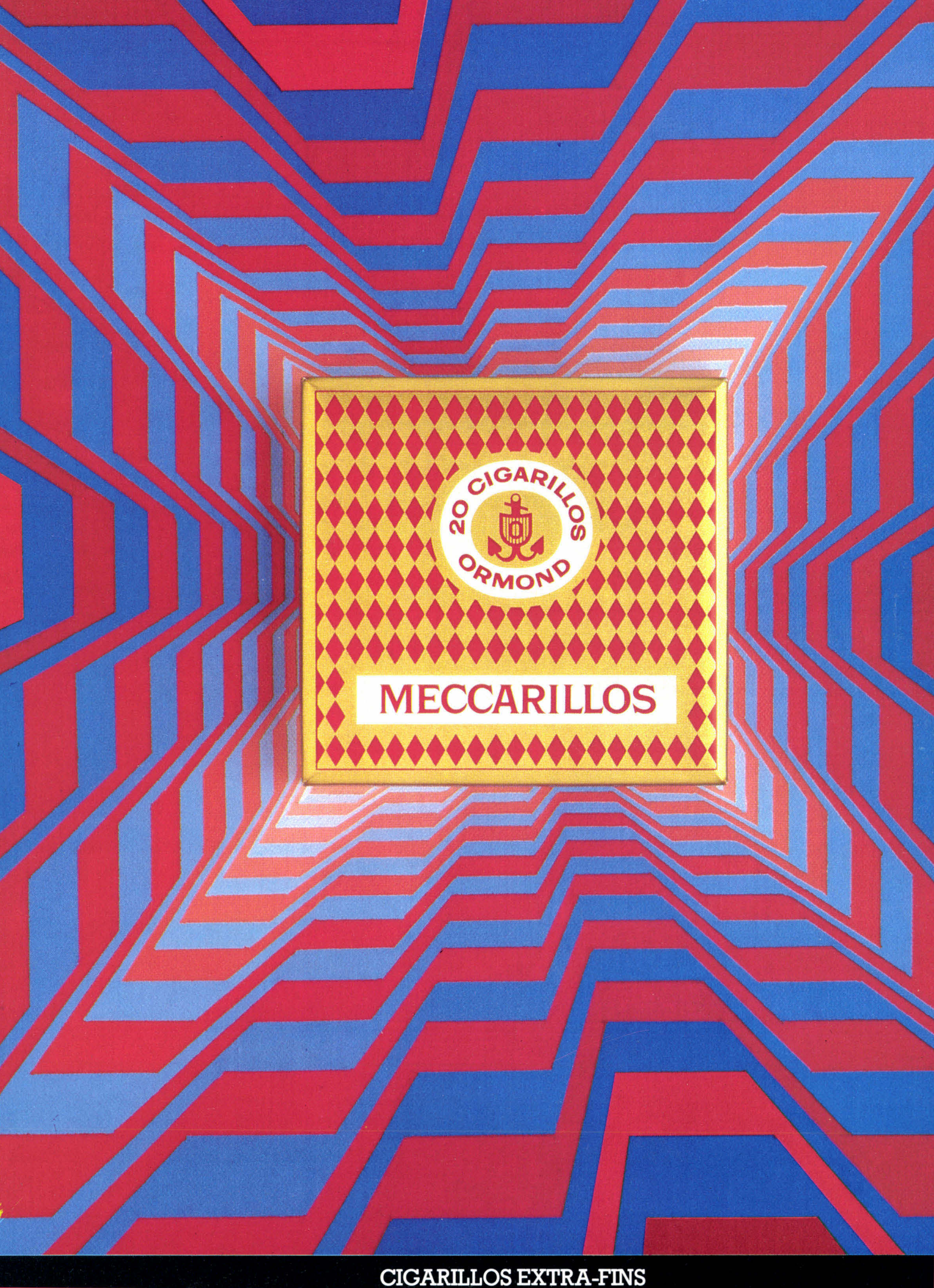
Services commerciaux
Direction marketing
et développement :
Bernard Da Costa
Abonnements :
Susan Tromeur
assistée de
Patricia Rosso
Ventes au numéro :
Bernard Héraud
assisté de
Marie Cribier
Relations extérieures :
Michèle Hilling

Publicité
Directeur commercial
Groupe Excelsior Publications :
Ollivier Heuzé
Service publicité :
Pablo Maurel
Eric Stevenson
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02



Excelsior Publications SA
Capital social : 2 294 000 F ;
durée : 99 ans.
Principaux associés : Jacques Dupuy,
Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le directeur de la publication :
Jacques Dupuy.
Dépôt légal n° 1248.
Imprimé en France par Techni-Graphic.
N° de commission paritaire : 62675.
Photocomposition
et Photogravure : Dawant

Ce présent numéro a été tiré à 121 000 exemplaires.


20 CIGARILLOS
ORMOND
MECCARILLOS
CIGARILLOS EXTRA-FINS